PC MANIA®

WWW.PCMANIA.BG

БРОЙ 10 (42), ОКТОМВРИ 2001

3.90 лв с два диска 1.90 лв без дискове

големи плакати

RED FACTION

ECTS 2001
от мястото на събитието

COMMANDOS 2
първи впечатления

Sid Meyer's
CIVILIZATION III

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
multiplayer test

COUNTER-STRIKE
Интервю с Мин Ли - създателят по неволя

PlayStation
NBA STREET

HARDWARE
МОНИТОРИТЕ
еволюция и покупка

INTERNET
ВИРТУАЛНИ ОБЩЕСТВА

SOFTWARE
GAME EDITORS
креативна агресия

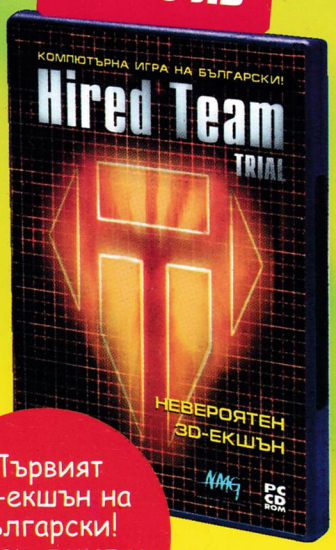
OBJECT: UNKNOWN
COMICS

Знам какво искам и не виждам защо трябва
да давам и стотинка отгоре.
Имам компютър, ползвам интернет.
Какво повече, за да пазарувам онлайн?

Екшън-симулатор с футуристични изтребители! Изцяло на български.

19.90 лв

19.90 лв



Първият 3D-екшън на български! (говор, текст и ръководство)

Най-популярните хакерски програми! Не се препоръчва на начинаещи.

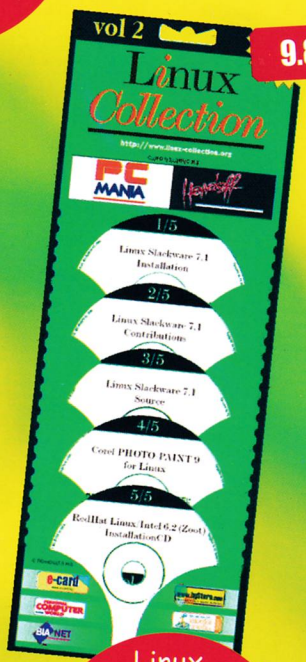
9.80 лв

7.80 лв

Red Hat Linux 7.1 - подобрен графичен инсталатор, XFree 4, ъпдейт през интернет

9.80 лв

Mandrake 7 първият Linux в света, който може да се инсталира на български!



9.80 лв

Linux Collection 2 съдържа Slackware 7.1, Corel Linux OS, Star Office 5.2

Red Hat Linux 7 +1 CD документация, +1 CD допълнителни програми, +1 CD сорсове на всичко

9.80 лв

При поръчка над 49 лева - безплатна доставка за цяла България!

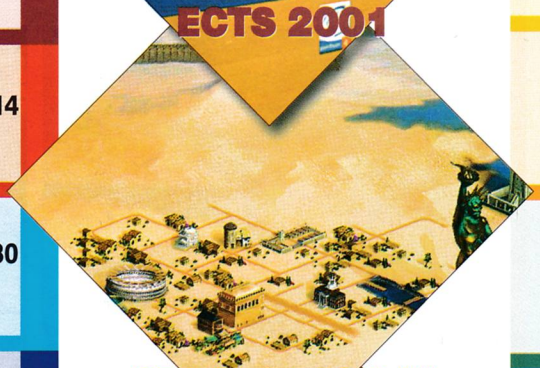
www.pcmania.bg/magazin

всичко с 10-15 процента по-евтино

съдържание

RED FACTION

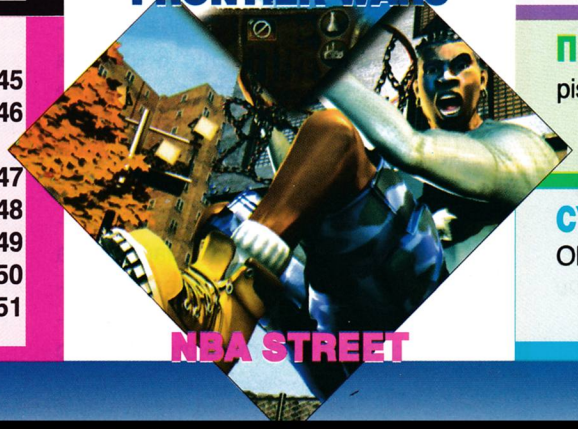
ECTS 2001



CIVILIZATION III

COMMANDOS 2

CONQUEST: FRONTIER WARS



NBA STREET

РЕПОРТАЖ
ECTS'2001 — от мястото на събитието 08

PREVIEW
Sid Meier's Civilization III 14

FIRST LOOK
Commandos 2: Men of Courage 30

REVIEW
Red Faction 16
Руните в Diablo II 20
Colobot 22
Conquest: Frontier Wars 24
Skateboard Park Tycoon 28
The FA Premier League Manager 2002 32
From Dusk Till Dawn 34
Paris-Dakar Rally 36
Grand Prix 3 2000 Season Add-on 38
Deer Avenger 4 40
Field and Stream Trohphy Hunting 5 41
The Incredible Machine: Even More Contraptions 42

RETRO
Dyna Blaster 12

PLAYSTATION MANIA
PS Mania 45
NBA Street 46
Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex 47
This is football 2002 48
Mummy Returns 49
Jak&Daxter 50
Cheat& Tricks 51

НОВИНИ
Геймърски новини 06
Mixed News 52

HARDWARE
Мониторът — еволюция и покупка 54

SOFTWARE
Креативна агресия 58

INTERNET
Виртуалните общности 60

ТУРНИРИ
Световните киберигри — корейската олимпийска мечта 62
Cyberathlete Professional League 63

ИНТЕРВЮ
Мин Ли за геймдизайна и историята на Counter-Strike 64

CHEATS
Sudden Strike Forever, Economic War Operation Flashpoint и още.. . 66

КЛАСАЦИЯ
PC Mania Top 10 67

ПИСМА
pisma@pcmania.bg 68

CYBER COMICS
Object: Unknown 70

Ако протегнеш ръце към звездите, няма да останеш с шепа кал - *Лио Бърнет*

Преди три години излезе нашият пети брой. Тогава да си купиш PC Mania в повечето градове направо си се искаха връзки!

Точно се бяха появили Need for Speed 3, Motocross Madness, Wing Commander: Secret Ops, Rage of Mages..., а в рубриката "Хардуер" писахме за AGP – новия графичен порт, който направи възможни съвременните 3D-ускорители!

На диска имаше клип на Duke Nukem Forever, който вече "излизаше" от доста време.

Възможности да гониш терористи също имаше, ама не в Counter-Strike, а в Tom Cancy's Rainbow Six. Действието на играта се развиваше в бъдещето – през 2000 година. Вие заставате начело на отряд за бързо реагиране, а целият свят се обединява срещу международния тероризъм. Ако играта беше правена сега, сигурно душманите щяха да са предимно ислямски фундаменталисти...

Сюжетът на позабравената стратегия People's General беше как Китай заедно с Русия, Северна Корея и Виетнам иска да завладее света. А вие трябваше да го спасявате от червената заплаха. (Само три години по-късно се вливате в редиците на възстаналите миньори в Red Faction).

Не всичко обаче, особено у нас, се е променило толкова много. В софтуерната рубрика писахме за новата версия на използваната и до днес програма за теглене на файлове от интернет Net Vampire. Програмата е особено полезна при често разпадане на връзката и лоши телефонни линии...

RETURN TO CASTLE Wolfenstein

Wolfenstein се завръща! Родоначалникът на всички триизмерни екшъни възкръсва в изцяло осъвременен вид, за момента само в мрежов вариант. Създателите на играта от id Software и Nerve Software пуснаха предварителна версия, която демонстрира мултиплейър-възможностите на Return to Castle Wolfenstein. Хората от Nerve направо скъсаха нервите на геймърската общност, забавяйки дългоочакваното демо с малко повече от ден и половина. Чакането обаче си заслужаваше.

Тест-версията съдържа една единствена мрежова карта, където отбор от съюзнически морски пехотинци се млатят срещу отделение есесовци. Геймплеят наподобява Counter-Strike, а дизайнът на нивото – епизод от "Спасяването на редник Райън". Задачата на съюзниците е да стоварят морски десант на добре укрепен плаж, да проникнат във фашисткия бункер, да откраднат секретните планове на Третия Райх и да ги предадат по радиостанцията на своето командване. Бойците на фюрера пък трябва да защитават укреплението, докато хронометърът покаже нула.

Демото на новия Wolfenstein ни дава възможност да разгледаме в детайли кажи-речи целия арсенал, както и различните класове войници. Най-маниашкото нещо в играта според мен е огнеметът. Това е най-успешният опит за пресъздаване на подобно оръжие до момента. Освен класическите за Втората световна война картечни пистолети MP-40 и Томпсън, снайперова пушка "Маузер", гранатомет "Panzerfaust" се появява и някаква странна многоцевна картечница, която май си е сбъркала епохата. Имайте предвид, че при твърде интензивен огън оръжията прегряват и засичат...

А сега идва ред на героите. Всяка от двете противникови страни разполага с четири вида бойци, общо взето идентични за съюзниците и за фашистите. Обикновените войници имат най-добро въоръжение. Могат да бъдат оборудвани с някой от трите вида картечни пистолети, снайпер, гранатомет, картечница или огнемет, както и обилно количество амуниции. Когато трябва да се взривяват стени, на помощ идват инженерите. Те са специове по експлозивите, но въоръжението им е слабо. Могат да ремонтират и повредените стационарни картечници.

Ако пък някой е прострелян, на помощ се притичват медиците. Те също не са много силни войници, но могат да ръсят аптечки по земята. Тук е мястото да се спомене интересната система за умиране. Когато някой е опукан, той остава да агонизира на земята в продължение на 30 секунди. Ако в този период дойде медик, той може да го вдигне на крака. "Възкресеният" обаче може да разчита само на половината от своето здраве.

Последният вид войници са лейтенантите, които не само са силни бойци, но могат и да задават цели за въздушна бомбардировка или за артилерийски обстрел. Те осигуряват и амуниции за останалите бойци от своя тим...

Сега остава само да видим как ще изглежда пълният вариант на Return to Castle Wolfenstein. Това, което видях, ме кара да съм стопроцентов оптимист.

Момчил Милев

ИЗБЕРЕТЕ ЛИ НУЖНАТА ВИ КОМПЮТЪРНА КОНФИГУРАЦИЯ, В CANADIAN TECHNOLOGY получавате я до 30 минути

Защо **CANADIAN TECHNOLOGY** са все по-предпочитан партньор в света?

Всеки наш компютърен магазин – в Канада или във Франция, в Швейцария или Куба, а сега и в България, предлага голям избор от над 3200 **"tested by"** компоненти и различни видове конфигурации.

ВЕРНИ НА ПРИНЦИПА „КОМПЮТЪР ЗА ВСЕКИ ДОМ", в **CANADIAN TECHNOLOGY** предоставяме консултация и улеснения при покупката, съвременен нисколихвен лизинг, всекидневни промоции с бонус за клиента и 24 часов сервиз.

ВСЯКА НОВОСТ В КОМПЮТЪРНИЯ БИЗНЕС СЕ ПРЕДЛАГА ВЕДНАГА В **CANADIAN TECHNOLOGY.**

ПРОМОЦИИТЕ ПРОДЪЛЖАВАТ!

CELERON 900MHz, 128MB PC133 SDRAM,
Video Card RivaTNT2 32MB Pro,
Sound Card On Board,
HDD 20GB, 52X CD-ROM, FDD 1.44MB,
56K Internal Modem,
Stereo Speakers,
Keyboard, Mouse
Monitor 15", 0.28mm
Опция: *Monitor 17" Samsung 750S*
OS Linux + Office
+24 МЕСЕЦА ПЪЛНА ГАРАНЦИЯ
+15 ЧАСА БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ

$480

възможност за покупка на лизинг:
начална вноска **$144**
+12 месечни вноски по **$33**

(цени без ДДС за конфигурация с 15" монитор)

CANADIAN TECHNOLOGY
IN BULGARIA

Компютрите променят света. CANADIAN TECHNOLOGY променя бизнеса с компютри.

София 1309, кв. Св. Троица, бул. Пиротски 181, бл. 75, вх. А, Б, В; тел.: (02) 929 5301, 929 8843, 929 4981, 920 9390, 920 9391; http://www.cantech.bg; e-mail: info@cantech.bg
Бургас - Online-магазин - ул. Хр. Ботев 48 (сградата на ДНА); тел.: (056) 840 655, 811 107; E-mail: office@komplex2000.com
Стара Загора - Медиа Студио - ул. Д. Асенов 94 (комплекс Форум); тел.: (042) 600 149; E-mail: emil@stz.orbitel.bg
Варна - Ес Ес Ай ООД - ул. Воден 5; тел.: (052) 600 500; E-mail: bokho@ssi.bg
Велико Търново - ТЕТРА 94 - ул. Дондуков 23; тел.: (062) 21 821, 620 153; E-mail: pstanchev@yahoo.com
Благоевград - CANADIAN TECHNOLOGY, ул. „Даме Груев" 3, тел.: (073) 20893; E-mail: atanas_stanev@abv.bg
Пловдив - „ДЕМ" ЕООД - бул. България 108, ап.2; тел.: (032) 940 721; E-mail: dem@plovdiv.techno-link.com

EMEDA DESIGN

ГЕЙМЪРСКИ НОВИНИ

WHAT'S NEW

ПОДРОБНОСТИ ЗА FIFA 2002

Electronic Arts не изневеряват на стила си и както винаги обещаха, че продължението на всепризнато най-добрия футболен симулатор FIFA ще се появи най-късно през ноември. В новата FIFA ще има повече футболни първенства с лицензи, нови клубове и шампионати. Авторите от EA обещават, че броят на отборите ще бъде по-голям в сравнение с предишната FIFA. Нововъведение ще е online системата за награждаване на най-добри играчи. Ако направите вашия любим отбор шампион няколко поредни пъти, ще имате шанса да получите покани за всички техни мачове. А ако се напънете и изстреляте примерно българския национален отбор нагоре, ще можете да го класирате за FIFA: World Cup 2002. Откъм звукови ефекти пичовете от EA обещават много. Те вече са сключили договор с британската звукозаписна компания Ministry of Sound за десет парчета в своето творение.

ПОРЕДНОТО MCRAE RALLY

Codemasters официално обявиха, че ще има Colin McRae Rally 3. Според думите на авторите в третата част на популярния рали симулатор ще има адски много нови неща, а графиката и звукът ще са на обичайното по-високо ниво, обикновено типично за новите продукти на Codemasters. Откъм реализъм те обещават най-истинската автосимулация, излизала някога.

MORTAL KOMBAT 5 ИЗЛИЗА ПРЕЗ 2002

Разработчиците на Mortal Kombat 5 Midway изненадващо съобщиха, че датата за излизане на играта ще е някъде през втората половина на 2002 година. Ще почакаме, ще видим. А междувременно се появиха няколко картинки от задаващия се хит.

ARCANUM ЩЕ СИ ИМА ПРОДЪЛЖЕНИЕ

Компанията Troika, която създаде оригиналния ролеви свят Arcanum, обяви, че работи над нови приключения, базирани на него. За разлика от оригинала продължението ще има нов енджин (вероятно ще е 3D) и промени в ролевата система. Времето за разработка ще е около 18-20 месеца, което означава, че ще видим новия Arcanum най-рано през есента на 2003-та. Един от главните дизайнери на Troika Games — Тим Кейн, обяви, че много му харесвали конзолите от второ поколение и нищо чудно да станем свидетели на първата hardcore ролева игра за Xbox или PS2...

КАТО МУ ДОЙДЕ ВРЕМЕТО

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC – ДОГОДИНА...

Според официална информация на BioWare дългоочакваното RPG по Star Wars Knights of the Old Republic ще се появи чак през есента на следващата година! Проектът използва модифицирана версия на енджина на NeverWinter Nights и ще ни пренесе 4000 години назад, до събитията на първия филм от безсмъртната сага Star Wars. Предполага се, че демо версия на играта ще бъде показана в началото на 2002-ра.

HOMM 4 ОТЛОЖЕНА ЗА НЕОПРЕДЕЛЕНО ВРЕМЕ!!!

New World Computing най-неочаквано обявиха, че HoMM 4 няма шансове да появи през ноември. Засега те не са се ангажирали със срокове за излизане, но това ще стане най-рано след три-четири месеца. Според 3DO причината се крие в малкото време за бета-тестове на играта.

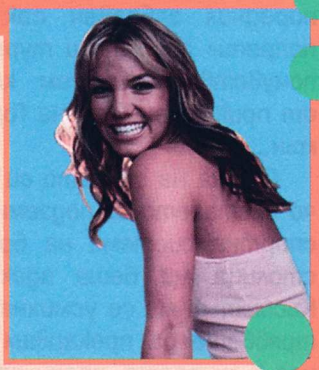
CLOSED

SIR-TECH СДАДОХА БАГАЖА. А КАКВО СТАВА С WIZARDRY 8?

Немският сайт Jaggedalliance2.de изненадващо обяви, че е получил информация от Иън Кари шеф на Sir-Tech в Канада, че фирмата е фалирала. Оказва се, че поредната добра компания, създала заглавия като Jagged Alliance и Wizardry отпада от играта. За радост на всички фенове на Wizardry обаче се разбра, че осма част ще има! Линда Кари - дизайнерката на Wizardry 8, съобщи, че все още не са се отказали да я пуснат на пазара и ще направят всичко от себе си играта да се появи на бял свят.

WEIRD

ИСКА ВИ СЕ БРИТНИ СПИЪРС??



Получавате я! Според няколко гейм сайта THQ са сключили договора си с Britney Brands Inc. Договорът ги обвързва да издават игри, в които главната роля да заема изначалната Девица Бритни Спиърс! THQ са се заканили да покажат Бритни на Sony PS2, Nintendo, GameBoy Advance и PC. Визуалният тормоз ще продължава чак до 2005-та, като първата игра от серията ще се появи в началото на 2002-ра. Чак до такъв изврат досега не бяха стигали PC фирмите, но ето че Бритни бавно размътва мозъците и на геймърите. :)

ЩЕ ИМА BULLET TIME ЕФЕКТ В THIEF 3 И HITMAN 2!

Преди седмица Eidos купиха лицензa за част от визуалните технологии в Max Payne. В закупените ефекти се включва и специалният ефект Bullet Time и техниката за мимически движения. В Thief 3 е гарантиран нормалният Bullet Time, а в Hitman 2 ще можем да му се изкефим и при стрелба с две оръжия и снайпер! И двете игри ще се появят през есента на 2002-ра година, но ще излязат първо за X-Box, а чак след това и за PC!

ФИЛМ ПО MYST И MYST 4

Създателят на Myst и основател и шеф на Суап Ренд Милър е решил да се заеме и с направата на филм по едноименната игра. Проектът все още се намира в доста предварителен стадий на разработка и се нуждае от сериозно финансиране. А по думите на Милър Myst 4 ще се прави пак от Суап, но най-вероятно още не е започнала работата върху нея.

ЩЕ ИМА ИГРА И ПО PLANET OF THE APES

Фирмите Ubi Soft, Fox Interactive и Visiware са сключили договор за разработката на игра по небезизвестния роман на Pierre Boulle Planet of the Apes. Съвсем скоро хора от Ubi Soft обещават, че ще разкажат подробности за играта, а засега е известно само, че ще се появи за PlayStation и PC.

ОЧАКВАЙТЕ ПРЕЗ МЕСЕЦА

Заглавие	Издател
EverQuest Trilogy	Sony
Pool of Radiance 2	Ubi Soft
Ms Pac Man	Hasbro
Sid Meier's Sim Golf	Maxis
NHRA Main Event	Valusoft
Monster Truck Rumble	Valusoft
Schizm (на български)	Pulsar
Motor City Online	EA
Rogue Spear: Black Thorn	Red Storm
C&C Bundle	Westwood
Super Street Car	Activision
Weakest Link	Activision
Silent Hunter 2	GAME Studios
Duke: Endangered Species	Take 2
Dark Age of Camelot	Sierra
Stronghold	G.O.D. Games
Civilization III	Activision
Evil Twin	UbiSoft
Dragon Lair 3D	UbiSoft
Darkened Sky	Simon/Schuster
4x4 Evolution 2	G.O.D. Games
MYTH III	G.O.D. Games
Mafia	Take 2
FIFA 2002	EA Sports
Battle Realms	Ubi Soft

Това са дати, обявени от фирмите-разпространители. Редакцията не носи отговорност при промени.

WORLD OF TERROR

MICROSOFT МАХАТ WTC ОТ НОВИЯ FLIGHT SIMULATOR

Microsoft решиха да махнат сградите на Световния търговски център от терените в задаващия се Flight Simulator 2002. Това ще бъде и единствената по-съществена промяна в играта. Причината за тези мерки е жестокият терористичен атентат на 11 септември в Ню Йорк, при който известните сгради бяха срутени до основи. На мястото на двата небостъргача ще има празно пространство. Наличната в играта система за контрол над сблъсъците ще бъде запазена непроменена. В хода на общата истерия Microsoft ще пуснат и пач, който ще премахва сцена от началното видео на предишните версии на симулатора, в която пътнически самолет се разбива в небостъргач. Flight Simulator 2002 ще излезе през октомври.

Ще стане ли Лондон Меката на европейския гейминг? Момчил Милев отиде на място, за да провери.

ects

ОТ МЯСТОТО НА СЪБИТИЕТО

Да пътуваш с лондонското метро привечер е почти като да бродиш из ниво на Half-Life – безкрайни сумрачни тунели, водещи кой знае къде, безлюдни зацапани станции, прехвърчащи с трясък влакови композиции... Усещането за Half-Life се засилва, когато на всеки втори ъгъл ви чака подозрително зяпащ служител на подземната железница, който бди за атентатори от ИРА, или свъсен британски полицай, чийто смешен шлем го кара да прилича Барни Калхун от охраната на изследователския комплекс Black Mesa. Е, за съжаление или за щастие лондонското метро няма да ви срещне с тежковъоръжени командоси или извънземни от измерението Хен. :-)

Когато обаче за n-ти път чуете предупреждение за възможна бомбена заплаха или видите как запотени служители от службата за сигурност бързат да "обезвредят" поредния забравен сак на някой попрепил германски турист, ще се почувствате съвсем като герой от приключенията на Гордън Фриймън...

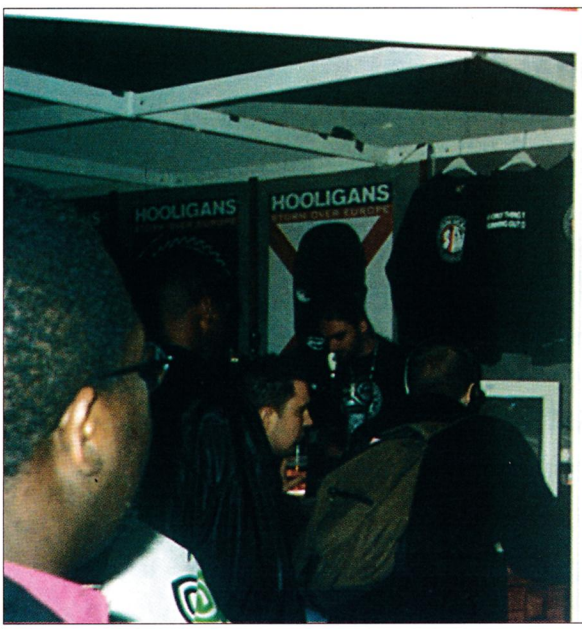
С ръка на сърцето си признавам, че скитането из подземната транспортна система на британската столица ми беше адски забавно. Късметът ми се усмихна: всеки ден трябваше да прекарвам поне един час в метрото, преди да се добера до гигантското хале на конферентния център ExCeL, подслонил тазгодишното европейско изложение за компютърни игри ECTS'2001.

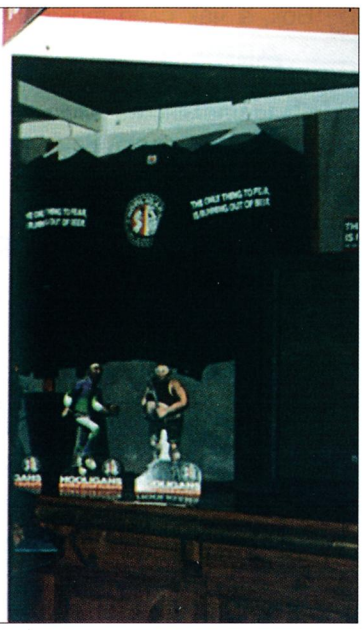
За жалост тук не ме чакаше Гордън Фриймън. Нямаше ги и неговите създатели от Valve Entertainment. Нямаше ги и продуцентите на Half-Life от Sierra. Не се появиха дори и представители на разпространителския гигант Vivendi Universal, който държи правата над култовия 3D-екшън...

Missing in action...

Списъкът на геймърските гиганти, които решиха да пропуснат тазгодишното ECTS, е доста дълъг. За жалост мастодонтите в бранша предпочетоха да пренебрегнат лондонското изложение или просто да направят свои паралелни представяния. Доста показателно е, че за издател на годината бе обявена френската фирма Ubi Soft, която поне до момента не бълва хит след хит. Фирми от калибъра на Microsoft и Eidos, които предварително бяха заявили участие, предпочетоха да се покрият. Infogrames и Codemasters пък акцентираха върху деловата част на изложението, не пожелаха да демонстрират продуктите си публично и се ограничиха в раздаването на demo-дискове. За сметка на това тазгодишното ECTS беше залято от корейски фирмички, които бълваха на конвейер всевъзможни клонинги на Warcraft, Starcraft или Quake... Може би всичко това е предвестник на рецесия в геймърския бранш? Един Господ знае...

Но стига мрънкане! ECTS'2001 беше всичко друго, но не и скучно място. Всичко това си има и своите добри страни. Отсъствието на повечето големи в бранша позволи на дребосъците да демонстрират своите възможности и нестандартни идеи. Поне за мен ECTS'2001 беше нещо като геймърски вариант на библейския сблъсък между Давид





и Голиат. Макар че е бледо подобие на Electronic Entertainment Expo, тазгодишното британско геймърско изложение ми позволи да обогатя своя списък от очаквани заглавия с няколко нови игри на не особено известни фирми, които иначе можеше и да проспя...

И все пак безспорната

интрига номер едно беше Blizzard

Фирмата, която през последните години си извоюва името най-голяма машина за хитове в областта на компютърните игри, се включи в изложението напук на своя издател Vivendi Universal, който също предпочете да се покрие. Целият геймърски свят беше настръхнал в очакване на новия "секретен" проект, който Blizzard трябваше да оповести. Тълпите гладни за новини журналисти тайничко се надяваха, че компанията все пак ще анонсира дългоочакваното продължение на Starcraft...

Но не би! Слуховете се оказаха верни. В пукащата се по шевовете конферентна зала на ECTS дизайнерът на Blizzard... за първи път демонстрира онлайн-ролевата игра World of Warcraft. Образно казано това ще бъде нещо като напълно триизмерен вариант на Diablo, но в света на Warcraft III.

Преди да излея всичките си суперлативи за играта бързам да започна с две лоши новини. Първо – новото RPG на Blizzard ще може да се играе единствено по интернет. Хардкор-феновете на Diablo сигурно вече се сещат какво означава това – задължително трябва да си намерите оригинално копие, тъй като Battle.net разпознава пиратските версии. Дори и да си купите дисковете от магазина обаче World of Warcraft може да се окаже истинско мъчение при качеството на българските комуникации. Това обаче е по-малката беда. Голямата лоша вест е, че новата игра е първото онлайн-RPG, за което ще се плаща месечен абонамент. Така че ако искате опознаете "Света на Warcraft", ще трябва да си набавите и валидна кредитна карта. Кофти тръпка, нали? По всичко личи, че Blizzard са решили да направят още една голяма крачка в борбата с пиратството. Обещанието на фирмата е, че парите от въпросния данък "Blizzard" ще отиват за разработката на нови допълнения към World of Warcraft. На мен това обяснение ми звучи доста наивно, ама нейсе. :-)

А сега да се върнем към играта. По нея се работи от около една година и ако се съди по картинките, тя е в напреднал стадий. Разбира се, адски много време ще бъде загубено покрай beta-тестовете и баланса на героите и чудовищата. Blizzard не се ангажираха с никакви срокове относно нейното завършване. Ясно е само, че ще е готова

"before the next Millenium" :-)

Засега е ясно, че World of Warcraft ще се развива в напълно триизмерните светове Azeroth и Lordaeron. RPG-то ще се играе от гледна точка на страничен наблюдател. За целта е разработен нов триизмерен енджин, който ще поддържа визуални ефекти като смяна на ден и нощ, атмосферни ефекти и прочее визуални красоти. При нужда камерата ще може да се приближава до first person view (героят ще става полупрозрачен) или да се отдалечава до почти изометрична перспектива.

Ще можете да контролирате само един играч. За момента не се предвижда възможност да командвате цял екип от воини с различни възможности. За сметка на това ще можете да формирате съюзи с други онлайн-грачи. World of Warcraft ще бъде фокусирана върху бързия и екшън-ориентиран геймплей. Основната цел ще бъде избиването на чудовища и изпълнението на разнообразни куестове. Blizzard обещават, че NPC-тата ще бъдат изключително интелигентни и ще могат

да действат екипно срещу вас. Ще има места, където ще можете да се сбиете с противникови кланове от онлайн-играчи. Интересният момент е, че при смърт геймърът няма да започва отначало, а просто ще понася някакво наказание (загуба на опит, екипировка или нещо от сорта), след което ще бъде пускан в друга точка на картата. По време на сраженията ще можете да използвате и магии, много от които със сигурност ще ви се сторят познати от Warcraft II (а може би и от Warcraft III, след като излезе. :-))

Ясни са вече и

три от расите

които ще се появят във World of Warcraft – добре познатите ни хора и орки, както и taurents – представители на новата фракция във Warcraft III. Това са огромни биконодобни същества, които ще бъдат съюзници на орките. В окончателната версия на играта ще има още много видове същества, но засега те не са уточнени, разказаха от Blizzard.

Интерфейсът на играта също ще е максимално опростен и лесен за усвояване. За целта са заимствани елементи от Diablo II. "Отделихме много време, за да направим интерфейса интуитивен. Използваме като основа системата за бутки в Diablo и ще се опитаме да го пригодим към света на Warcraft", сподели Бил Ропър, един от авторите на играта.

Така или иначе раждането на World of Warcraft е доста далече във времето. Доста вероятно е по-голямата част от българските геймъри да останат малко настрана от този магически свят. Точно затова си позволих да отделя толкова много място на тази игра.

Нека не забравяме обаче, че Blizzard не бяха единственото интересно нещо на тазгодишното ECTS. Въпреки че не взеха пряко участие в лондонското изложение,

Electronic Arts

направиха помпозно представяне в своя луксозен билдинг, разположен в околностите на британската столица. Представянето на геймърския гигант беше далеч по-бляскаво от самото ECTS. Лъскавото съоръжение от бетон, стъкло и стомана беше приютило огромни видеостени, на които вървяха откъси от най-новите хитове на мегакорпорацията. Мускулести "мъже в черно" и "шлемофони" на главите внимаваха да не се нажежат твърде много геймърските страсти... Представянето на EA обаче сякаш остана в сянката на вихрещия се по същото време мач Англия – Германия. Компютърните игри бързо отстъпиха на втори план и кажиречи всички впиха жадни погледи в телевизионните екрани. Поне според мен бляскавата победа на Бекъм и компания с 5 на 1 се оказа чудесна реклама за продуктите на EA Sports. Подразделението на Electronic Arts показа завършените версии на FIFA 2002, NBA 2002, NHL 2002 и последния си симулатор на Формула 1. За целта на представянето беше докаран истински болид на Хонда, както и специална симулация на кокпит, с помощта на която човек можеше да се почувства като истински автомобилен пилот.

Но тъй като не съм кой зае какъв поклонник на спорт и количките, побързах да се пренеса в секцията с 3D-екшъни и стратегии. Там ме чакаха работещите версии на C&C Remegade и Medal of Honor, както и финалната версия на Red Alert 2: Yuri's Revenge, която би трябвало вече да е излязла, когато разгърнете новия брой на списанието. В този момент обаче EA едва ли са подозирали, че играта им може почти да се превърне в реалност след по-малко от 10 дни и че най-голямата американска хипермаркет-верига Wal Mart може да откаже поръчките на играта. Надали някой от шефовете на компанията е подозирал, че ще трябва да преопакова всички копия на Red Alert 2, само защото на кутията е изобразено разрушаването на Ню Йорк...

Изкушавам се да дръпна една пространна раздувка по тъжната тема за последиците от световния тероризъм. Мястото обаче е малко, а това, което имам да кажа – почти необятно. Затова минавам направо на

C&C Renegade

Отдавна чаках момента да видя тази игра на живо. Идеята за 3D-екшън в света на Command & Conquer винаги ми е звучала обещаващо. За жалост приключенията на Ник Паркър – суперкомандоса от силите на GDI – изглеждат по-добре под формата на статични скрийншотове, отколкото като геймплей на живо. Имах възможност лично да изпробвам C&C Renegade и, да си призная, изпитвам смесени чувства. На първо място графичният енджин и дизайна на нивата ми се видяха леко поостарели. На фона на Medal of Honor – другият представен 3D-шутър – тази игра изглеждаше малко архаично. Освен това и геймплеят не можа да ме грабне. Някакси му липсваше динамика. Войниците на NOD определено не бяха най-интелигентните същества, с които животът ме е срещал. Не липсваха и визуални бъгове като потъване в стените и изчезващи текстури. Изключително много се надявам въпросната версия на C&C Renegade

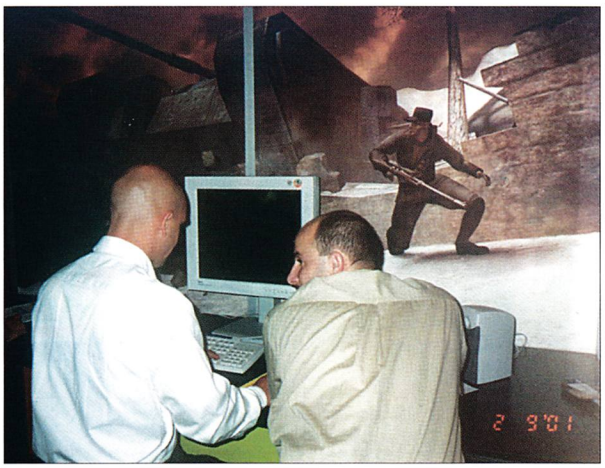
да е била ранна бета. Запазвам си обаче правото да наплюя играта, ако се появи в този си вид. :-)

А що се отнася до Medal of Honor – мога да кажа само хубави неща: перфектна визия, базирана на графичния енджин на Quake III, възможности да управлявате танкове и да задавате цели за бомбардировка... Няма да се разливам, най-малкото защото играта е конзолен порт, а аз не храня топли чувства към телевизионните игри. Когато излезе, тогава ще си говорим за нея...:-)

Мога да разказвам още много

За CDV и тяхната хибридна геймка Project Nomads, която беше обявена за игра на ECTS. За "издателя на годината" Ubi Soft и техния 3D-екшън Ghost Recon, който представлява сериозно разкрасен, малко по-комерсиален и playable вариант на тактическите шутъри от серията Raibow Six. За скандалната "стратегия" Hooligans, която ще ви позволи да потрошите половин Европа с вашата агитка от пияни и дрогирани футболни "фенове". За обещаващото RTS Warrior Kings, което все пак ще излезе напук на всички, пророкували неговата гибел.

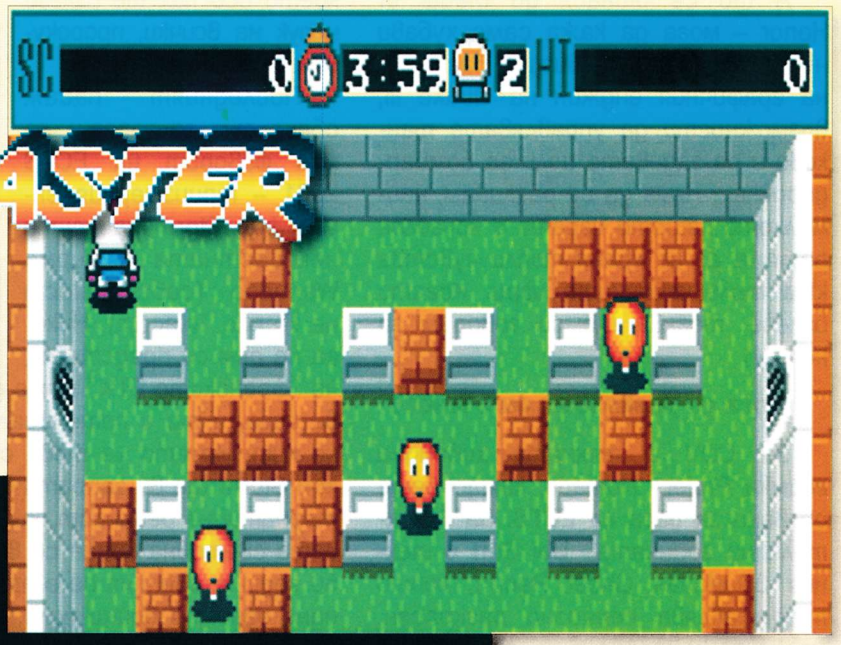
Последният пасаж обаче съм го запазил за моя фаворит на ECTS 2001 – триизмерния екшън Iron Storm на почти неизвестната фирма Wanadoo (собственост на France Telecom). Никога не съм си представял, че "френското БТК" може да направи игра, и то с потенциал да стане хит. Но ето че това се случва. Iron Storm ще ви запрати в една алтернативна реалност, където Първата световна война се вихри вече 50 години, светът се е превърнал в едно огромно бойно поле, а военните технологии са дръпнали толкова, че оръжията наподобяват футуристични версии на арсенала от началото на века. Героят е командос, който получава задача да убие лидера на противниковата армия. В хода на действието обаче се оказва, че тези, които би трябвало да са "добрите", всъщност са "лоши"... Геймплеят на Iron Storm "поскоро напомня на Counter-Strike, отколкото на Quake", както твърдят и авторите на играта...



Тук обаче трябва да сложа точка. Просто искам да ви кажа, че ECTS си е ECTS. Може би не е толкова помпозно като E3, но е едно страхотно гемърско шоу.

Момчил Милев
София – Лондон

Дали е стечение на обстоятелствата или просто традиция, но безмозъчните аркейд игри са нещо като традиционни за японската гейм-индустрия



Островът на изгряващото слънце със сигурност е един от основните вдъхновители в света на компютърните игри и то не само заради конзолните системи и манга анимацията. Там подходът към самостоятелните забавления е коренно различен, което автоматично превръща четенето на комикси в естествено занимание за всички възрастни, а тамагочитата – в аксесоар, еквивалентен на мобилния телефон. И все пак...

Въпреки че има претенции да спада към групата аркейд, Dyna Blaster е от онези игри, в които не се изискват бързи реакции. Това ги прави чудесни както за зациклящи разигравки, така и за хората в понапреднала възраст. Сиреч за скорост в играта трудно може да се говори и това автоматично я номинира начело в класацията

"инструмент за късане на нерви"

Пускаме камерата да гледа отгоре на игралното поле. И така на картинката се вижда почти триизмерна местност, но без перспектива. Нещо като лабиринт или по-скоро подземие, из което щъкат главните герои. Вероятно ще изпитаме затруднения да ги класифицираме според дарвиновата еволюционна теория, но се забелязват някои очевидни заемки от физиономиите на популярни животни (разбира се, доволно пречупени през извратената японска комикс-визия). Главният герой е обект с неизяснен пол, чиито одежди твърде много напомнят космически костюм. Условно ще го наричам

космонавта

в останалата част от статията. Та значи космонавтът изглежда дебел, но може би защото се е натъпкал до ушите с бомби и ги раздава по команда на човека зад клавиатурата. Ръси ги щедро, но в началото не може да оставя по повече от една наведнъж. След като гръмне, всяка бомба предизвиква разливането на огнени лайна в четирите посоки на триизмерното мазе, а именно – горе, долу, ляво и дясно. Пламъкът помита всичко – по-рехавите стени, гадовете и самия космонавт включително. Primary objectives в играта са два: гръмни бомби и избий с тях всички терористи (разбирай всички, които не са главния герой) и оцелей до получаване на нова команда.

И тъй космонавтът се втурва да гърми де що има по нивата, а след като усмърти и последната гадина, има право да премине в следващото ниво. Ако ли пък текущото си му харесва – прави атентат пред изхода на нивото и оттам изскача екип от спецгадове, които са по-зли и хитри от стандартните, но поне умират по същия начин. Разните бонуси по нивата са един от друг по-банални, но пък без тях прогресът е труден и изнурителен процес. Броят на нивата е абсолютно без значение и въпреки че го знам, няма да го цитирам, тъй като има точно два варианта – или ще ви писне още след второто, или ще играете, докато ви окапят очите.

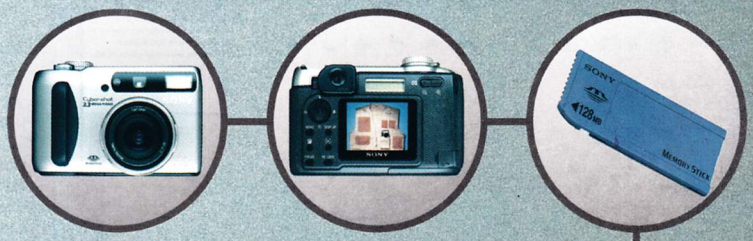
Има и мултиплейър (!)

И то с до четирима души. Двама, екипирани с джойстици, другите двама се подритват по клавиатурата. Наред с гадовете, те трябва да си видят сметката един на друг. Лично на мен ми харесва повече single player режимът.

Както и да го погледнем, по онова време аркейд игрите си бяха чиста проба популярни и Dyna Blaster не прави изключение. В периода 1991-1993-та VGA-графиката и базовият SB-звук бяха достатъчни, за да гарантират на Hudson Soft завидно количество продадени Blaster-и. Доказателство за гениалността на простата идея беше поредният клонинг (а те са доста), който се появи съвсем скоро и е почти триизмерен, но този път с перспектива.

Георги Пенков

Cyber-shot
Digital Still Camera



Новата Sony Cyber-shot S75.
Всичко необходимо в една фотокамера.

Къде ще държите новата Sony DSC-S75? С обектива Carl Zeiss, увеличаващ до 3 пъти и максимална резолюция от 3.34 милиона пиксела, професионалното качество на вашите снимки е гарантирано. Освен това можете да контролирате ISO чувствителността, блендата и скоростта, както при аналоговите камери. Но тъй като това е все пак дигитална камера, можете да съхранявате снимките си в Sony Memory Stick*, след което да ги пренесете в компютъра си. Това означава, че можете да редактирате, ретушираме, изрязвате и обработвате снимките си докато създадете точно това, което си представяте.
И така, къде ще държите новата Sony DSC-S75? В джоба си!

go create

SONY

MEMORY STICK

www.sony.bg

*Предлага се заедно с 8mb Memory Stick.

Sony и Memory Stick са регистрирани търговски марки, а Cyber-shot е запазена марка на Sony Corporation, Япония.

Нека бурно да приветстваме завръщането на Sid Meier – бащата на Civilization! Време беше!

SID MEIER'S CIVILIZATION III

Едни игри остават в нашето съзнание със своята оригиналност и качество, а други – с шума, който се е вдигал около тях и със скандалите, които са се вихрили около името им. Но много малко са геймките, които ще запомним и с двете неща едновременно. В момента се сещам само за едно име – Civilization. Нека ви разкажа за неговото минало...

Миналото

През далечната 1990-та година Sid Meier (донякъде повлиян от SimCity) създава играта Civilization – новаторски продукт, който бързо променя правилата в областта на походовите стратегии. За отрицателно време тя печели куп верни фенове, които са привлечени от възможността да построят своя собствена държава и да премерят силите си срещу едни от най-известните световни лидери в човешката история. Продължението не закъснява. През 1995 година излиза Sid Meier's Civilization II. Вкарани са няколко нови идеи, старият геймплей е "излъскан", а графиката – подобрена. На помощ идва и Brian Reynolds. Всякакви коментари относно успеха на тази игра са излишни, защото той е очевиден. Но от тук започват и неразбирателствата. Sid Meier и Brian Reynolds напускат Microprose (фирмата, която притежава правилата върху сериите Civilization), повличайки със себе си и част от екипа, работил по горните две игри, наред с Jeff Briggs. Така се ражда фирмата Firaxis.

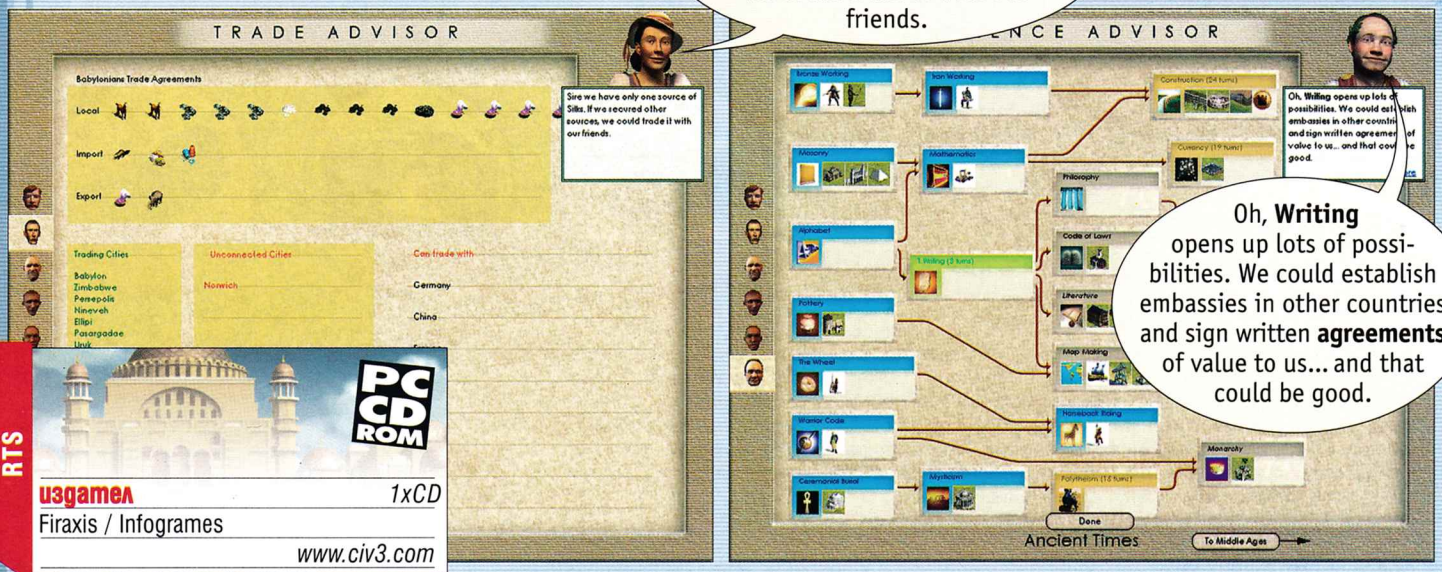
Осиротелите Microprose решават да пуснат нещо като add-on към втората част на Civilization, който успява само временно да задоволи верните почитатели. Firaxis пък изстрелват заглавието Sid Meier's Alpha Century, което претендира за официално продължение на втората Civilization. Междувременно Spectrum Holobyte купуват Microprose и придобиват права върху първите две игри на Sid Meier. Но за кратко, тъй като Activision си ги присвояват с доста спорове и каранници. Те пускат на пазара Civilization – Call to Power, обявявайки своята игра за официално продължение на Civilization II.

Настава хаос. Критиката е настроена доста отрицателно към Activision, чието творение представлява бледо и бъгаво копие на играта на Sid Meier. Следва продължението Call to Power 2, което не може да се нарече достоен наследник, въпреки че успява донякъде да измие срама от първата част.

След цялата тази верига от събития Infogrames (фирмата, която притежава Firaxis) закупува Microprose. И така кръгът най-накрая се затваря – Sid Meier си възвръща правата върху Civilization и започва работа по истинската трета част, върху която ще хвърлим един предварителен поглед сега.

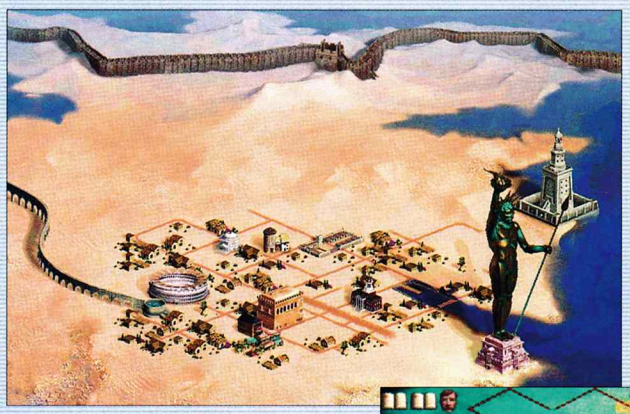
Графиката

Безспорно една от най-очевидните промени в Sid Meier's Civilization III ще бъде визията. Firaxis усилено работят над оформянето на всеки елемент от играта. Единиците ще са напълно триизмерни, което ще



RTS

издател 1xCD
Firaxis / Infogrames
www.civ3.com



им придава много повече живот в сравнение с предишните две части. Наблегнато е над интериора на градовете – вече имаме много по-детайлен поглед над сградите и всичко изглежда много по-красиво. Стратегическата карта пък ще има много по-изгладен и много по-реалистичен вид. Самият Sid Meier често е казвал, че Civilization никога не се е стремяла да бъде някакъв "технологичен напредък" по отношение на графичното оформление, но сега определено той иска да поправи този пропуск.

Културата

В предишните две части на Civilization един град не можеше да се завземе по друг начин, освен чрез груба военна намеса или с подкупи. :-) Е, сега нещата изглеждат малко по-различно. Културата започва да играе основна роля за отделните цивилизации и може много бързо да стане причина за конфликт. Тя ще влияе върху търговията, дипломацията и дори ще е алтернатива при завземането на вражески територии. Сгради като храмове, библиотеки, катедрали и т.н. ще помагат да трупате точки, които ще увеличават вашето ниво на култура. По този начин можете да приложите тактиката на "идеологическа асимилация" срещу противниковите държави. Всяка сграда носи определен брой "културни" точки, които се увеличават с годините, докато постройките остаряват. Колкото повече подобни бонуси имате, толкова по-голяма е вашата сфера на влияние. Ако тя достигне вражески град и ако той има малък брой "културни" точки, почти сигурно е, че ще бъде погълнат от вашата цивилизация без военна намеса. Но винаги има опасност този град отново да въстане, ако има прекалено силна културна връзка с цивилизацията, на която е принадлежал.

MILITARY ADVISOR

Supreme Lady, the loyal citizens of Elephantine have overthrown their oppressors and have pledged allegiance to us! The yearn to be with us.

- Great! Install a news governor.
- We don't want Elephantine. Rebuff the rebels.

Търговията

Тя вече е от по-голямо значение и не представлява абстрактно сключване на сделки. Няма да можете да виждате ресурсите около градовете си, преди да сте изследвали необходимата наука за използването им. Също така войските вече са зависими от наличието на определен тип суровини. Например стоманата е нужна за построяването на танкове, петролът – за самолетите, конете – за кавалерията. Нямате ли необходимите елементи, не можете да си направите желаната единица. Количеството на природните богатства в дадена част на картата ще се свежда най-много до три броя, което със сигурност ще ви принуди да сключвате търговски сделки с останалите цивилизации. Представете си какво би станало, ако установите пълен монопол над някой ресурс!

Единиците

Засега броят им се свежда до скромната цифра от около шейсет, а всяка от шестнайсетте цивилизации ще разполага с уникален тип войска, която ще се появява само в определена ера (за Рим – легионери, за Франция – мускетари и т.н.). Вашите армии могат да бъдат водени и от известни лидери, които ще се появяват от време на време в играта и с тяхна помощ ефективността на армията ви ще се увеличава.

Дипломацията

няма да се базира на директен разговор със съседната цивилизация. Firaxis твърдят, че сега тя ще е много по-нелинейна. Ще можете да обменяте разкритите карти, ресурси, технологии и т.н. При обикновен съюз определяте условията за преминаване във вашата цивилизация. Имате възможност да сключите и договор за взаимна защита, в който трябва да се чувствате задължени да се притечете на помощ, в случай че вашият съюзник бъде нападнат. Комбинациите при сключването на политическите сделки ще са огромни.

Мултиплейър?

Все още се обмисля идеята за мултиплейър. Firaxis разглеждат тази възможност доста внимателно и се опитват да намерят начин да я внедрят в играта. Но засега не може да се каже нещо повече.

Sid Meier's Civilization III е в изключително напреднал стадии на разработка. Вече има бета версия, която усилено се тества. Може да очакваме появата на играта до един-два месеца. Да затаим дъх.

Владимир Тодоров

Станете част от "Марсианските хроники"! Включете се редовете на Red Faction! Обърнете историята на "Червената планета" в един маниашки триизмерен екшън, издържан в добрите стари традиции на "Зов за завръщане"

"На крак, о, парии и презрени, на крак, о, роби на труда-а-а...". Не знам защо, но винаги, когато чуя името Red Faction, в главата ми започват да кънти началото Комунистическия интернационал. :-) Може би защото става дума за някаква си "Червена фракция". Може би защото емблемата на тази игра изглежда така, сякаш е лого на някой профсъюз – ръка, стиснала миньорска кирка. А може би причината за това е историята, която се върти около работническо-селската революция на бачкаторите в марсианските мини, поели курс на въоръжена борба срещу алчна мегакорпорация...

Е, май леко се поизсилих. :-) Все пак действието се развива на "Червената планета" Марс, така че пролетарските асоциации са малко прекалени. И все пак няма как да пропусна, че класовата борба е в основата на този фантастичен 3D-шутър, който е на път да промени жанра завинаги. Вашият главен герой се казва Паркър и е подмамен на Марс с обещания за бърза и лесна печалба. Той попада в лапите на корпорацията "Ултор", която е собственик на мините в недрата на планетата. Хиляди луди глави са привлечени от обещанието за

"high risk, high profit, high adventure"

Както обикновено обаче, реалността няма нищо общо с "розовите сънища", които се леят от рекламния отдел на "Ултор". Единственото нещо, което очаква марсианските миньори, е мизерия, епидемии, изтощителни смени в рудниците и постоянни разправии с охранителния персонал.

И все пак всяко нещо си има граници. Терорът, на който са подложени работниците в марсианските шахти, е нечовешки. В един прекрасен момент на миньорите им писва и решават да си поискат своето, следвайки принципите на юмручното право. Гардовете на "Ултор" обаче не си поплюват и се хващат за пистолетите. Бунтът се превръща в истинска касапница. Така, макар и без да иска, нашият човек попада в центъра на метежа. Паркър е принуден да убива, ако не иска да бъде ликвидиран от охранителния персонал. Както изглежда, единственият му шанс за оцеляване е да се влее в редовете на съпротивителната организация Red Faction, която води партизанска война срещу "хищните империалистически акули" от "Ултор". Това е и единственият начин да намери лек за мистериозния вирус, който мори марсианските миньори...

Така започват вашите

невероятни приключения на Марс

Ако си спомняте фантастичния екшън "Зов за завръщане" с Арнолд Шварценегер, ще добиете някаква бегла представа за атмосферата, която цари в Red Faction. Поне в началото тази игра ми докарваше леки пристъпи на клаустрофобия, тъй като през по-голямата част от времето се налага да скитате из подземните галерии, изкопани в недрата на Червената планета. Впоследствие, разбира се, свиквате, особено като се има предвид, че пробиването на нови тунели заема едно специално място в инова-

ционния геймплей. Но за това ще си говорим по-нататък.

Първоначално този 3D-шутър е замислен като четвърта част на популярната поредица Descent (FreeSpace). В един хубав момент обаче гейм-дизайнерите от Volition, които работят по проекта, се хващат гуша за гуша с издателя Interplay, който държи правата върху търговските марки на компанията. В крайна сметка създателите са принудени да преименуват своята игра и да потърсят сътрудничество с разпространителя THQ. Слава богу тези разправии с нищо не са повлияли върху качеството на Red Faction.

Според мен, а и според други, тази игра е

следващото стъпало в еволюцията

на триизмерните екшъни. Създателите й са направили нещо, което отдавна трябваше да се случи. Много гейм компании постоянно се бият в гърдите, че ще ви предложат "fully destructable environment", тоест ще можете да разбивате всичко по пътя си. В повечето случаи обаче просто можете да избиете някой друг прозорец, да нацепите на трески някой стол или по подобие на кварталните тийнейджъри да сритате някое кошче за боклук и после да си плюете на петите.

Volition обаче ви предлагат нещо много повече и то се нарича Geo-Mod engine. Това е графична платформа, която ви позволява не само да разрушавате кажи-речи всичко (с изключение на някои важни за геймплея съоръжения), но и да пробивате кратери в марсианската околна среда. Става дума не само за разрушаване на някои стени между, а направо за прокопаване на нови подземни тунели. За целта трябва просто да гръмнете с базуката или да използвате миньорски взривове.

Създателите на играта признават, че графичната технология Geo-Mod е истински ад за дизайнерите, които правят нивата. За сметка на това обаче тя открива

нови измерения по отношение на геймплея

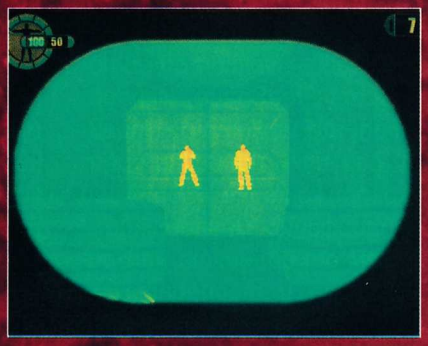
По време на соловата кампания тя позволява на играча да намира скрити помещения из подземните лабиринти и да изненадва противниците си в гръб.

Истинската сила на енджина Geo Mod обаче проличава при мрежовата игра. Той променя изцяло концепцията за мултиплейър-сраженията. Идеята е, че в хода на битките обликът на нивата се променя почти изцяло – играчите ги надупчват като швейцарско сирене, разрушават повечето защитни стени, копаят си окопи и траншеи, откъдето устройват засади.

Не си мислете обаче, че Red Faction ще е раят за онези, които дебнат "на гюме" със снайперистката пушка. Арсеналът на тази игра е обогатен с оръжия, които имат рентгенов визьор. Ако набарате такова устройство, ще можете да

виждате врагове и през стените

Подобни приставки има към базуката и нараменното оръдие, което е тукашният аналог на BFG-то от Quake и може да пробие дупка с размери, достатъчни да мине стадо слонове. Най-големият кошмар за дебнещите играчи обаче е рентгеновият railgun. Благодарение на него можете да видите противниците в радиус от 25 ярда, независимо дали между вас има преграда или не. Лошата новина е, че оръжието действа като своя еквивалент в "Заличителят" с Шварценегер и пробива всичко по пътя си с един изстрел. Така че възможното спасение е да се движите бързо и да не се заседявате дълго на едно и също



3D ЕКШЪН

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 2xCD
THQ
www.redfaction.com

системни изисквания
P 300 MHz, 128 MB RAM, Win 9x
DirectX 8.0, 32 MB 3D Video card

място. Все пак смъртоносният изстрел може да дойде и през стената.

Въпреки че действието се развива в бъдещето, арсеналът на Red Faction не включва прекалено изчанчени sci-fi пушкала. Идеята на създателите е била повечето оръжия да наподобяват футуристичен еквивалент на съвременните им аналози, за да позволят на геймърите да се почувстват в познати води.

Друго приятно нещо в Red Faction е

реализмът при стрелба

куршумите рикошират по стените, стъклата се напукват, преди да се разпаднат с трясък на малки парченца, попаденията в главата водят до моментална смърт. Ако пък гърмите твърде бързо, оръжието ви започва да дава неприятен откат и с всяка изминала секунда ставате все по-неточен. Това важи не само за автоматичния арсенал, но и за стандартния самозаряден пистолет. Ако започнете да кликате с мишката като луд, куршумите по-често ще се забиват около вашата жертва, дори и да сте се прицелили съвсем в главата й. Вероятно точно затова автоматичната щурмова карабина е настроена на къси откоси от по три изстрела...

В играта има и нива, където задачата е не да изтрепете всичко, което шава, а по-скоро да се промъквате по подобие на Thief или Hitman. По време на тези "безшумни" мисии Паркър е въоръжен само с пистолет със заглушител, който трябва да се използва само в екстремни ситуации. Действайки под прикритие, трябва да убивате само в краен случай, след което добре да криете трупа на вашата жертва. Ако започнете да гърмите насам-натам, веднага пристига тежковъоръжената охрана и ви прави на решето в неравна схватка. В повечето случаи е достатъчно да измамите охраната и различните служители на "Ултор", вместо да ги изпращате във "вечните ловни полета".

Descent 4?

И все пак отвсякъде си личи, че създателите са се изкушили да вкарат в играта и елементи от геймплея на аркадните симулатори. Какво да се прави – Volition са автори и на Descent FreeSpace. Играейки Red Faction, ще можете да управлявате най-различни превозни средства, всяко от които е въоръжено със свое специфично мегаоръжие – като започнем от оръдията на бронетранспортьора и торпедата на подводницата и стигнем до убийствените земекопни сонди на марсианската миньорска машина, позната ни от "Зов за завръщане". Лично аз не съм чак такъв привърженик на прекаленото смесване на жанровете. Още повече, че симулаторите са малко нежелани в геймърските среди и заемките от тях поскоро могат да навредят на един 3D-шутър от калибъра на Red Faction, отколкото да му помогнат. Това обаче си е лично мое мнение, дано ценителите на жанра да не ми се сърдят много.

Но да се върнем към технологията, на която се базира Red Faction. Не мога да не отбележа, че технологията Geo-Mod все още е в първоначалния си етап на развитие и страда от доста пороци. Доста странно е да се види как някое огромно метално съоръжение нелепо увисва във въздуха, въпреки че сте го подкопали с изстрелите на вашата базука. Оказва се, че и едно миниатюрно парче скала би могло да го закрепи към околните канари. Проблемът е, че енджинът Geo Mod не умее да изчислява тежестта на различните обекти в играта, да преценява какви сили им въздействат и в крайна сметка да прецени дали те трябва да се сринат или не. Според създателите за подобно нещо ще е нужен чип с възможностите на компютрите в Пентагона.

Но това са бели кахъри – хардуерът става все по-мощен, а технологията Geo Mod със сигурност ще търпи развитие.

Важна е новаторската идея...

Red Faction определено е най-маниашкият 3D-екшън, който ми е попадал от доста време насам – и като геймплей, и като визия. В графично отношение енджинът Geo Mod доста наподобява Quake III, но без прекалената помпозност на цветовете, характерна за геймката на id Software. Имам известни резерви към изкуствения интелект на противниците, но вероятно съм станал твърде претенциозен на тази тема. Особено като се има предвид, че предишният добър (макар и къс) фърст пърсън шутър, който излезе през това лято, се нарича Half-Life: Blue Shift, а в това отношение той е безспорен еталон. Малко се ядосах на кретените от охраната на "Ултор", които първоначално кибичеха като живи мишени, след едно-две точни попадения панически побягваха, а 2-3 секунди по-късно пак се обръщаха и се хвърляха в самоубийствена атака. Може и да си въобразявам, но ми се струва, че AI-то плаче за пач.

Но стига капризи. Red Faction е маниашка игра, която влиза под кожата като краста. Със сигурност тя ще е моят фаворит до излизането на Return to Castle Wolfenstein и Duke Nukem Forever (when it's done! :-)). А може би и след това...

Момчил Милев

НАЦИОНАЛНА ИНТЕРНЕТ КАРТА

ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

цени на картите [лева]	локален достъп в София и Бургас	достъп от цялата страна
2,99	8 ч.	5 ч.
4,99	15 ч.	10 ч.
9,99	35 ч.	20 ч.
19,99	75 ч.	50 ч.

NeTEL

тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg; www.netel.bg
за дистрибуция:
НЕТЕЛ ЕООД ; тел:[02] 986 7675

DIABLO II
RUNES & RUNE WORDS

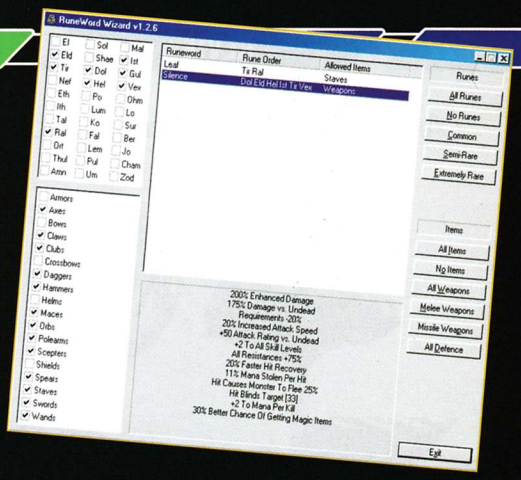
Руни. Ако играете на Diablo II, не може да не сте срещали тези камъчета с ченгелчета по тях, които заемат една кутийка в сандъка на героя ви. Когато за първи път се срещнах с тях, си помислих: "Поредните дивотии на Blizzard". Нещо като Jewels. Но сложих една руна на меча и си казах: Гледай ти, по-як стана! После, когато зачетох readme.txt към ъпдейта, установих, че с тях може да се изпишат думи, които дават страхотни екстри. На същото място разбрах, че "засега" Rune Words работят само при игра в Battle.net. Не че има нещо лошо, ама все пак...

И ето, че след пачовете 1.09 и 1.09b (който е нужен за online играещото братство) руническите думи са 100% функциониращи и в домашни (offline) условия! Това, разбира се, много ме изкефи! После се разтърсих, намерих и рецептите и реших, че това, поне за мен, е една от най-важните промени в пач 1.09. Не! Не, че 1.09 не оправя доста други неща, като например, премахване прекалените (Physical) резистенции на героите, когато играете на Normal, махането на bug-а, който позволява чрез Horadric Cube да се слагат socket-и по екипировката, която вече има гнезда за камъни и руни (ех, да знаех за тази рецепта преди да се ъпдейтна :)), и други "дребни" подробности...

Но идеята на тази статия са руните. Като класификация те се делят на три групи – обикновени, полуредки и редки. Обикновените са El, Eld, Tir, Nef, Eth, Ith, Tal, Ral, Ort, Amn, Shael, и Thul. От тях Ral, Ort and Tal ги получавате като награда за освобождаването на варварите в Act V. Препоръчително за всички руни е да не ги продавате. По-добре е да замине някой flawled камък и да носите flawless gem във вас с надежда да срещнете Gem Shrine. Полуредките руни са Sol, Dol, Hel, Io, Lum, Ko, Fal, Lem, Pul, Um. Някои от тях са по-често срещани, някои по-рядко, но това зависи от нивото и общо състояние на героя ви. Редките рисувани камъчета са Mal, Ist, Gul, Vex, Ohm, Lo, Sur, Ber, Jah, Cham, Zod. Те почти не се ползват за изписване на рунически думи, но дават много добри показатели, когато са сложени по дупчени предмети. Казвам почти, защото с полуредки и редки руни намерих две думи – думата Lionheard, написана от Hel, Lum и Fal за Armory, и думата White, като за нея се ползват Do и Po (комбинация, валидна само за Wands). А поотделно всяка от редките руни има доста добри показатели. Mal дава Prevent Monster Heal на оръжия и Magic Damage Reduced by 7 на броня, шлем или щит и изисква 49 ниво. Ist, сложена на оръжия, дава 30% Better Chance of Getting Magic Items, на доспехи – 25% Better Chance of Getting Magic Items и е предназначена за играчи с минимум 51-во ниво. Руната Gul, поставена в оръжие, добавя 20% Bonus To Attack Rating, на доспехи добавя 5% Maximum Poison Resist, но едва след 52-ро ниво. Vex в комбинация с оръжие го прави да краде 7% Mana на удар, а при защитните средства слага 5% Maximum Fire Resist над ниво 55. От своя страна комбинацията Ohm и оръжие дава +50% Enhanced Damage, а с шлем, броня или щит добавя 5% към Maximum Cold Resist.

"Камъчето" Lo добавя 20% Deadly Strike към всяко оръжие и 5% Maximum Lightning Resist на останала екипировка след ниво 59. Sur, добавена на оръжие, дава Hit Blinds Target, а комбинирана с Armory, добавя Maximum Mana 5% и +50 To Mana специално за Shields при 61 ниво. Ако намерите Ber и я сложите на меча си, ще имате 20% Chance of Crushing Blow, а бутната в бронята ви – Damage Reduced by 8% ако сте стигнали до 63-то ниво.

Последните три руни според мен са най-добрите неща за слагане, ако имате готин предмет с една-единствена дупка. Jah дава на оръжието ценното качество Ignore Target's Defense, а на каска и броня добавя Increase Maximum Life 5%. Сложена на щит, тя добавя 50% Life! Всичко това при level 65. Рядката руна, наречена Cham, сложена към оръжия, добавя Freeze Target, а на доспехи – суперготиното свойство за петия град, когато спасяваме Ания – Cannot Be Frozen. Ако сте достигнали 67 ниво. А най-рядката руна Zod, изискваща герой 69-то ниво, което не е кой знае колко много за по-задълбалите в Diablo геймъри, прави от всичко Indestr-uctible! Кеф – няма Repair, няма трошене! Намерете, дооправете, напишете



си името на определена екипировка, набийте му socket-и и ако се окаже, че дупката е една, пуснете една Zod вътре. Интересен факт относно дупките – пълният им брой (например на Giant Axe максимумът е 6 броя!) ще получите само след като минете мисията с освобождаването на варварите на Hell-трудност.

Освен за поединично, руните се ползват за Crafted рецепти. Пример за подобна рецепта е правенето на Hit Power Weapon. За него ви трябват Magic Blunt Weapon, Tir Rune, Perfect Sapphire, Magic Jewel и Horadric Cube. И като резултат става оръжие със следните показатели: + 35-60% Enhanced Damage, 5% Chance To Cast Level 4 Frost Nova и Attacker Takes Damage of 3-7. Не е зле, нали? :) Е, и по-добри падат...

Но все пак най-ценното в изографисаните павенца са думите, които се правят с тях. Те засега са ДВАЙСЕТ И ЧЕТИРИ. Казвам засега, защото непрестанно излизат нови рецепти, а аз мисля, че по традиция Blizzard ще добавят още руни и комбинации в някой следващ ъпдейт. Интересно е, че има и рецепти за правене на руни от руни. От три еднакви обикновени получавате една от друг вид (пак обикновена). Да се хабят полуредки и редки за подобни миксове май не си струва – те така или иначе ще ви паднат от някои кашон, бъчва, сандък и/или делва, ако отделите още месец-два на Diablo II. :)

И да искам да ви напиша всички рецепти, няма да е възможно, каквото и да се случи. А и шансът да се получи грешка е огромен... Но благодарение на прекрасната програма RuneWord Wizard, голяма 69 kb и написана на C++ от човека с ник Sprudlingu, това няма да е необходимо. Просто пускате RuneWord Wizard, отляво избирате руните, които имате, и надупчения предмет, а в средата получавате резултата! Имате възможност и да видите коя руна ви липсва или кой резултат ще е полезен за вас или вашия наемник. Елементарно, просто и гениално! Програмата е на едното от CD-тата към този брой. За вас остава само да я инсталирате и да експериментирате с rune worlds.

Внимание! Начинът на писане на дума е следният. Искате да напишете думата Melody на Missile Weapon. Трябват ви руните Shae, Ko и Nef. Трябва да ги пускате върху Missile Weapon-а точно в този ред: Shae, Ko и накрая Nef. Иначе получавате оръжие с руни, а не с руническа рецепта. Ако действате правилно, името на думата се изписва преди наименованието на самото оръжие. Вижте картинките в статията.

Ако намерите грешки в имената на руните, пропуснати рецепти и/или други подобни, пишете на форума на www.pcmania.bg или пуснете e-mail на pisma@pcmania.bg или perro@pcmania.bg. С радост ще обсъдя с вас всичко, което е свързано с една от най-кефещите и най-играните игри в момента – Diablo II.

Пеню Дачев

COUNTER-STRIKE
DIABLO
компютърен клуб
МАСКАТА
само 1 лев на час
ул. „Д-р Стефан Сарафов" No 24
тел: 953 41 29, GSM: 088 88 76 72
Предлагаме Ви уютно кафе,
зала с климатик,
магазин за софтуер и хардуер.
Нашите мощни 50 компютри Pentium III
с 19" монитори са на Ваше разположение.
Гарантиран бърз достъп до INTERNET. Ползване на HEADOFF мрежата.

Ако някой иска да става астронавт, да се прави на герой от Armageddon и да спасява света - сега му е мястото и времето!

COLOBOT

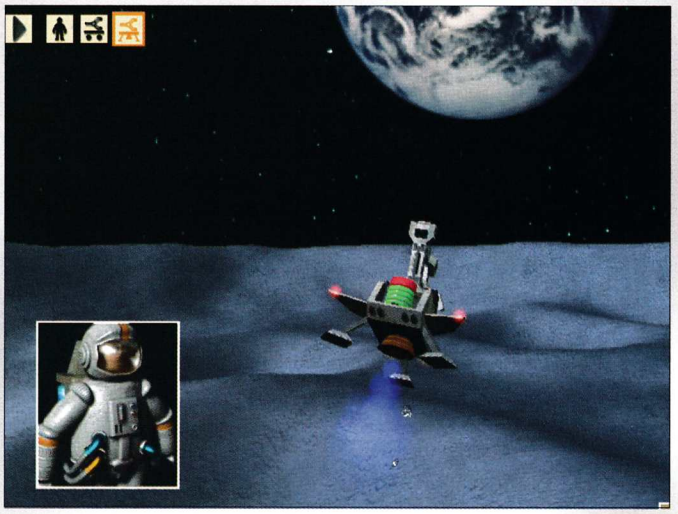
Тази игра е предназначена за всички, които някога са си мечтали да станат програмисти или да полетят в космоса. Както и за тези, които са искали да направят и двете неща, но по някакво странно стечение на обстоятелствата не са успели. :-) Е, първото нещо не е чак толкова трудно осъществимо, обаче за да спретнеш просто една екскурзия в околоземна орбита, трябва да си поне мултимилионер. Но стига съм говорил глупости...

Какво се крие зад

странното име на играта

Colobot е равно на colonize with robots. :-) Това творение на фирмата Epsitec е едно от най-учудващите неща, на които бях попадал през последните няколко месеца. Не мога да кажа, че е нещо невероятно, но пък е доста любопитно да се разбере какво всъщност представлява играта. Дори и жанрът ѝ е трудно определим. Той не е нещо, което може да се категоризира с една или две думи. Ще открие кажи-речи от всичко по малко — action, adventure, real time strategy и всичко това комбинирано с елементи на програмиране. Заинтригувах ли ви? Colobot е нестандартна и едва ли ще завоюва високи позиции в топкласацията на геймърско общество, но определено е нещо, с което може да запълните времето си (но без да прекалявате).

Историята е съвсем обикновена



и банална и едва ли ще изненада някого. Животът на всичко мърдащо по Земята е застрашен от

унищожителен катаклизъм

(кой ли е виновен?). Хората са принудени да си търсят нов дом и изпращат експедиция от няколко роботи, които да кръстосват планетите, да дирят ресурси и подходящо място за пребиваване. Но по незнайни никому причини мисията завършва с провал. Няма и следа от роботите. Вашата задача е проста — трябва да успеете там, където машините са се провалили. Тръгвате сам, придружен единствено от верния ви кораб и няколко помощни роботи. Никой не знае какви опасности ще срещнете по пътя си. Единственото, което ви е известно, е, че хората се нуждаят от вашата помощ и то спешно. Така че хайде да ги спасяваме от самите тях!

Със стартирането на Colobot имате възможност да определите

външния вид на вашия герой

— неговата мутра, цвета на косата, какви слънчеви очила да носи, в какви краски да е скафандърът му. След това пред вас изниква меню с няколко опции. Като за начало бих ви препоръчал да се заредите със слонско търпение и да минете обучаващите мисии. Там ще ви научат как да програмирате (сравнително важно нещо, подробностите за него — след малко). Едва след като се запознаете с основния геймплей на играта, е време да потеглите към първата си планета.

Управлението на героя е съвсем обикновено и следва принципите на third person игрите. Вашият човек има на гърба си нещо като jet pack, което му позволява да прелита на не много дълги разстояния. Имате ръчен контрол не само над астронавта, но и над роботите, които създавате. Това обаче ще е приложимо само в началото. По пътя си ще се натъкнете на странни извънземни форми, които не са по силите на един-единствен робот. Тук идват на помощ и вашите умения да програмирате своите машини (предполага се, че това е усвоено още в началото). Езикът (условно казано), на който ще пишете програмите, е

нещо като Java и C

(поне така твърдят производителите) в най-простия им вид. Например командата 'move (10)' — казва на робота да се придвижи десет метра напред. Ако числото е

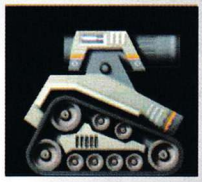
ADVENTURE RTS

графика	★★★★☆☆	PC CD ROM
звук	★★☆☆☆☆	
геймплей	★★★★½☆	
общо	★★★★☆☆	

издател 1xCD
Epsitec
www.epsitec.ch/colobot/

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
100 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

отрицателно, той ще тръгне назад. От друга страна пък 'fire (5)' кара робота да стреля в продължение на пет секунди. Както вече ви казах, ще трябва да усвоите тези неща още в началото в случай, че искате да стигнете до края на играта. Командният център в Хюстън ще ви праща готови програми, но те често няма да пасват на вашите нужди. Понякога ще се налага да ги преработвате изцяло. В началото всичко това може да ви се стори доста досадна част, но свикнете ли веднъж, няма да имате повече проблеми.



Астронавтът умее и да "строи"

В Colobot има множество сгради — от фабрики за производство на роботи през изследователски центрове до различни радари и електрически централи. За да издигнете подобна постройка, ви е нужен малко титан, плоска земя и вашият магически "пистолет", който сякаш изважда сградите директно от нищото. :-) Важен помощник в мисиите ще бъде преносимият ви и компактен миникомпютър, прикрепен към лявата ви ръка. Благодарение на него имате постоянна връзка със Земята и получавате различни наставления какво, къде и защо трябва да правите. Удобен е и внася доста светлина в нивата.

Colobot предлага цели тридесет и шест разнообразни мисии, които са разпръснати из девет планети. Ако искате да намерите нов дом на хората, ще трябва да минете всички в определения ред и да спазите точните инструкции. Включен е и още един тип игра — free game. Благодарение на него можете да преиграете която и да е от мисиите без някакви особени цели или задачи — просто правите това, което искате. Интересно хрумване.

Графиката

в играта може да се определи с една дума — шарена. Разработеният специално за Colobot енджин не представлява нещо особено, но пък създава една неповторима атмосфера. Предлага различни ефекти, които нямат кой знае колко общо с действителността, но защо пък трябва да имат. :-) Една игра е много по-интересна, когато показва нереални неща. Е, не е нужно да сте съгласни с мен, всеки има право на мнение.

Идва ред на недостатъците. Първият и най-важен е, че Colobot ще изгуби доста от геймърите още в началото, когато бъдат изправени лице в лице с робот, който трябва да бъде програмиран да извърши някакво движение. Едва ли много хора ще имат търпението да усвоят всичко това само заради едната игра. На второ място идва звукът. Той сякаш е сложен просто от задължение. Друг недостатък са според мен не чак толкова сполучливо анимираните герои. Не знам как човек ходи по другите планети и как му действа различната гравитация, но едва ли толкова смешно, колкото в Colobot. Извънземните (представени предимно от насекомоподобни същества) също не са кой знае каква гледка.

В заключение

Откъдето и да го погледнем, играта предлага нещо ново — интересен микс (направо коктейл) от жанрове. Заслужава да й хвърлите по едно око пък кой знае, може и да ви плени за няколко дни.

Владимир Тодоров

Ликувайте, RTS-фенове. Чакането определено си заслужаваше. Conquest: Frontier Wars безпроблемно се нарежда сред най-добрите в стратегическия жанр

CONQUEST
FRONTIER WARS

Тази игра доста се забави. И то не защото не беше готова. Първоначално проектът бе възложен на Digital Anvil, но те имаха известни затруднения. Когато Micro$oft поеха щафетата, започнаха да отлагат и отлагат датата на излизане. В крайна сметка играта бе издадена от френската фирма Ubi Soft. А какво се е получило? Въпреки че на пръв поглед в много отношения наподобява StarCraft, резултатът е

нещо много повече от клонинг

Една от най-характерните черти на хората е любопитството (и мързелът, но това е друг въпрос). Космическият кораб "Андромеда" минава през неразучен досега wormhole. Но екипажа го чака изненада. Той осъществява контакт с разумна раса. По всички критерии срещата е... катастрофална. И изведнъж космосът се оказва твърде тесен. Расите са три, а кампанията е само една – със земляните. Ако бързате да се запознаете с нрава на другите две цивилизации, на ваше разположение са двете добре изработени тренировъчни мисии. Учудващо е колко много неща за нрава на една култура могат да се научат от обикновена тренировъчна мисия. :)

И така, вие сте командир от звездната флота на хората. Първата ви задача е да откриете оцелели членове от екипажа на "Андромеда", ако изобщо има такива. Нататък сюжетът се развива доста стремително, а в началото на всяка мисия ще имате съвсем ясна представа за какво се борите. Събитията в шестнайсетте дълги мисии ще ви захвърлят в разгара на една съвсем "правдоподобна" космическа война.

Какво отличава Conquest от другите стратегии в реално време? Първата и най-лесно забележима разлика ви поднася интерфейсът. В долната дясна страна се виждат две карти. Едната изобразява звездната система, в която се намирате. На нея са отбелязани планети, астероиди, небули, космически кораби и... общо взето всичко.

Другата карта представлява част от галактиката и на нея се виждат до

16 звездни системи

Ще ви се налага да играете едновременно на множество навързани карти, а войските ви ще пътуват между тях посредством вече споменатите wormholes.

Ресурсите в играта са четири. Всички производствени и изследователски комплекси се строят на планетите, които (в зависимост от вида си) са и източник на суровини. Само от тях може да набирате нов

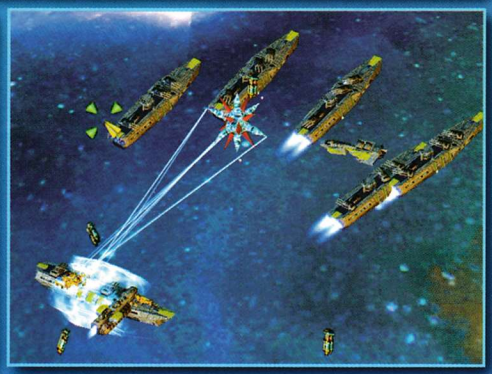
REALTIME STRATEGY

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Ubi Soft / Fever Pitch
www.ubisoft.com/conquestfrontierwars

системни изисквания
PII 366 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
350 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



екипаж, стига да построите необходимата за целта сграда. Рафинериите автоматично извличат газ и руда от планетите, а също служат и за строежа на корабите, които събират суровини от космическото пространство. Имайте предвид, че астероидните пояси забавят преминаващите през тях звездни флотилии. Има множество различни небули, всеки тип с различен ефект върху единиците ви.

Една небула може да забави преминаващите през нея кораби, друга – да ускори движението им, трета – да обезвреди оръжията, четвърта – да блокира щитовете. Много важен ресурс са и командните точки. Техният брой ограничава размера на флотата и защитните установки, които можете да построите.

Всеизвестно е, че

оръжията не стрелят без боеприпаси

Ще трябва да създадете добра снабдителна мрежа, ако искате да победите. На планетите може да строите платформи, които снабдяват всичко в определен радиус. Може да конструирате и кораби, изпълняващи същите функции, превозвайки значителни запаси. Самите те обаче също трябва да се презареждат. За да функционират снабдителните ви пътища, трябва да свързвате системите си с jump gates. Освен това те не позволяват на противника да ползва онези wormholes, около които са изградени.

В Conquest ще откриете и прилично технологично дърво. Ще можете да усъвършенствате на няколко степени здравината на корпусите, ефективността на щитовете, мощта на двигателите, оръжията, сензорите, изтребителите и да увеличавате количеството на пренасяните боеприпаси. Ще подобрявате и добива на ресурси, както и снабдителната мрежа.

Със сигурност ще ви харесат и специалните оръжия, които можете да изобретите за корабите си. Те са нещо изключително мощно, но в някои случаи с един изстрел хабят повече от половината боеприпаси на единицата.

А сега поотделно за всяка раса.

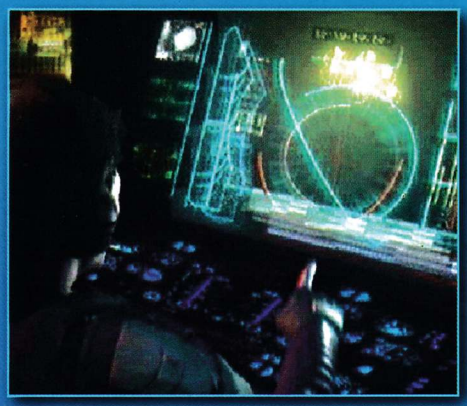
Terran

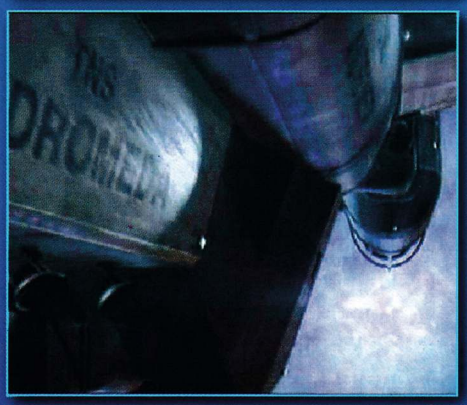
Това са онези същества, нали ги знаете? Виждате ги всеки ден. Мото на флотата е "silence and dignity". Бойните им единици малко напомнят на корабите от Wing Commander. Звездолетите са балансирани така, че да не стават излишни щом се научите да строите някой по-голям модел (всъщност това важи и за трите страни в конфликта).

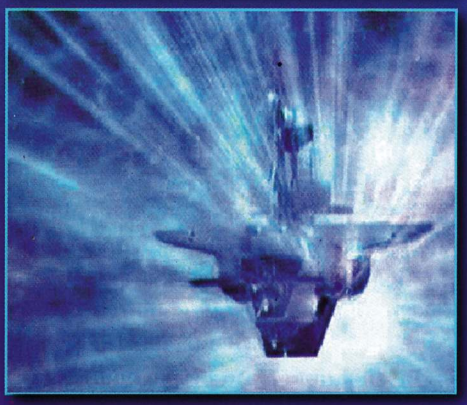
Infiltrator е отлично пригоден за разузнаване. Troopship е возилото на пехотинците – с него превземате вражески сгради и някои кораби. Corvette е най-малкият боен кораб в арсенала на земляните, но е и единственият, който може да стреля по вражески изтребители. Fleet Carrier често е безценен, а способността му да пуска сонди, които временно разкриват картата на цяла система, е само една от причините за това.

Интересна единица е Missile cruiser-ът. Той е въоръжен с ракети, притежаващи бронебойни способности. Може да го снабдите и с устройство за невидимост. Battleship има две лазерни батареи и е прилично бронирана. Специалното му оръжие е торпедо, създаващо взривна вълна, която е фатална за малките кораби. Енергийното оръжие на Lancer Cruiser удря по няколко цели на веднъж, а способността му да ликвидира противниковите боеприпаси също не е за подценяване.

Dreadnought е гордостта на земната флотилия. Разполага с три лазерни батареи и дебела броня. Съз-







дава около себе си временен непробиваем щит (което бързо изчерпва боеприпасите му).

Като цяло хората са технологично развити като изостават само по отношение на сензорите и изтребителите.

Mantis

My Queen? Често ще чувате това, ако играете с тези насекомоподобни същества. В битка разчитат предимно на изтребители и груба сила. Корабите им имат леко "биологичен" вид и са най-издръжливите и тежко бронирани.

Флотата им разполага три типа носачи: Scout Carrier, Hive Carrier и Tiamat. Първият е снабден само с ескадрон леки изтребители. Вторият приютява в търбуха си два ескадрона medium fighters и може да създава "облак", който намалява видимостта и забавя противника. Tiamat пък е оборудван с три ескадрона тежки изтребители, а специалното му оръжие е енергийна вълна, която отблъсква врага.

Frigate е гръбнакът на мантиската армия. Стреля с две средно мощни енергийни оръдия, а специалитетът му е преобразяването (само външно) в кораб от избран вид. Khamir е чиста проба камикадзе, който разполага само с един слаб лазер. Scarab е таранът във флотилията – тежко бронирано, издръжливо и въоръжено с две плазмени оръдия чудовище. Може да изстрелва и торпедо, създаващо гравитационен кладенец, който обездвижва всички единици в обсега си. Spinelayer генерира полета от невидими мини, способни да вгорчат живота на всеки.

Мантис притежават най-добрите изтребители и могат да ги развиват до пето ниво. С другите науки изостават и ги развиват някъде до трета степен.

Celareon

"...и не забравяй, че сме пацифисти! Сега отивай да ликвидираш противника." Celareon са същества от чиста енергия. Корабите им са най-чупливите, но и най-бързите. Не ползват изтребители. Taos е въоръжен с малък лазер, което го прави ефективен и срещу вражеските изтребители. Има способността да се слива с други кораби, възстановявайки част от корпуса им. Polaris има бронебоен лазер, а специалната му атака унищожава 25% от корпуса на целта. Aurora е въоръжен с тежък лазер. Може да cloack-ва себе си и още един кораб. Atlas създава минно поле, което унищожава вражеските боеприпаси. Trireme има мощно плазмено оръдие, а като екстра изстрелва торпедо, което обезвреждa всички противници в обхвата на взрива си.

Monolith е най-мощният кораб във флотата – прилична броня и мощен лазер, който разрязва противниците без особени проблеми. Специалното му оръжие е auger ray – лъч с наистина унищожителен

ефект. Oracle е еквивалент на човешкия Infiltrator. В технологично отношение това е най-напредналата раса.

Какво обаче е една звездна флота без добри командири? Всяка раса си има свои космически адмирали. Те правят бойците ви истински ефективни. Всеки адмирал може да командва флота от 22 кораба. Подчинените му получават множество бонуси и преценяват по-добре целите си. Управлението на флотата става много по-лесно и ефективно. Адмиралът постоянно докладва за състоянието на подопечните си, съвсем открито заявява своето мнение, ако дадена битка му се струва безнадеждна, самостоятелно дава заповеди за ремонт на кораби и поема снабдяването на флотата с боеприпаси. Можете да имате не повече от шест военачалници.

Мултиплейърът

е страхотен. Готовите карти са малко, но се предлагат великолепни възможности за настройки и съставяне на случайно генерирани бойни полета. Без проблем можете да си организирате битка, разгаряща се из 16 системи, с участието на осем страни в конфликта, всяка от които може да се бие сама или групирана с други в до четири отбора. Стават наистина епични сражения. Може да се получи както динамична и свирепа схватка, така и мъчителна война за всеки пиксел от космоса.:-) Почти перфектният баланс на силите превръща доброто стратегическо планиране в ключ към победата.

Музикалният фон е специфичен за всяка раса и чудесно си върши работата. Звуковите ефекти са на ниво, а говорът на единиците и озвучаването на брифингите са страхотни. Емисиите на TNR (Terran Naval Radio), които ще слушате преди всеки брифинг от кампанията, са страхотен майтап, а същевременно ви дават и доста информация за събитията извън бойното поле.

Графиката изглежда малко остаряла, но успява да предложи някои наслади за окото. Ще наблюдавате 3D-обекти, движещи се в 2D пространство. Затова управлението напомня повече на StarCraft, отколкото на Homeworld. Ако сте с по-слаба машина можете да си пуснете корабите в 2D.

Всъщност авторите са ползвали един интересен трик: ако кадрите в секунда започнат много да падат, енджинът сам пуска по-дребните звездолети в 2D. Някой (в това число и моя милост) може да се подразни от факта, че доста от сградите са с размерите на четвърт планета. Аз преодолях това като си представих, че се намирам далеч от зоната на събитията и всичко, което виждам, е само холограма, направена така, че да улесни командването. :-) Проблеми с pathfinding-а са невъзможни. Корабите минават един под (или над) друг. Е, в някои случаи и един през друг. :)

Ако сте фен на StarCraft, ще харесате и Conquest. Ако Blizzard-ското творение не ви се е понравило, но си падате по "задълбочени" RTS с повече възможности за тактическа изява, то Conquest определено ще ви задържи пред монитора.

Борис Цветков

Ето един друг поглед върху скейта. Поглед, който е доста-а-а... направо отгоре!

Skateboard Park Tycoon

Activision здраво започнаха да препикават територии. След като доста години пускаха игри в почти всички жанрове, сега определено са се насочили към върха и в сферата на екстремните спортове. Този тип игри е сред най-комерсиалните и, естествено, по-хитрият печели, тоест взима челната позиция по продажби. Както винаги, успоредно с думата комерсиално върви и една друга дума, започваща с "k" — конзоли. Точно поради тази причина Activision дълги години правеха спортните си игри само за конзоли и не им и трябваше да ги пускат за PC — нали печелеха пари! Да де, ама PC-феновете се разкрякаха, че ги пренебрегват и че също искат екстремни спортове.

И какво? Ами Activision просто взеха, че пуснаха Tony Hawk's Pro Skater 2 и за PC. И беше време. След като на две трети от конзолите вече имаше зомбирани скейт-фенове, просто беше неизбежно да се появи и PC-вариант. Само за няколко седмици THPS2 се изкачи на върха на класациите за спортни игри, като измести дори и легендарната серия Fifa. В класацията на PC Mania пък той се задържа повече от една година. След такъв успех, естествено, ще има и продължение, трета част. Много ясно, че ще има и то съвсем скоро. До края на тази година, надявам се. Пък и дотогава има с какво да се занимаваме.

Activision ни предлагат един алтернативен поглед на нещата. Вече няма да сте зад скейта или върху него, а ще сте мно-о-го, мно-о-го нависоко. Дава ви се възможност да контролирате цял Скейт парк. И понеже в милата ни родина няма подобно нещо (освен бледото подобие в Стара Загора и още по-бледото на Паметника), ще ви е особено полезно да видите отблизо за какво става въпрос. Пред вас ще се ширнат огромни пространства, на които не се прави нищо друго, освен да се кара скейт, да се пие бира и да пуши чадел. :) Не минават дори пешеходци, които да се блъскат в мирно каращите си тийнейджъри, нито пък разни нервни куки, които си избиват комплексите върху тях... Общо взето земният рай за един скейтър.

Както виждате, идеята е просто прекрасна. А сега ще опитам да раздуя как са я реализирали пичовете от Activision.

В звуково отношение играта е супер яка. Както и в THPS2, участват един куп известни групи. В Skateboard Park Tycoon преобладава skate punk и california punk звученето като Slim Pickens и Formula 1. Това лично за мен е плюс, тъй като съм върл фен на този вид музика. Като звукови ефекти играта също е на добро ниво. Дъските тракат, скейтърите охкат и уфкат. Общо взето пресъздадена е една почти истинска обстановка на скейт парк.

Визията на играта обаче е гадничка или по-точно не видях това, което очаквах. Графиката на уредите и разните там постройки е добра, но скейтърите са нарисувани отвратително. Ако решите да играете с някой от посетителите в парка (по-късно ще стане въпрос как става това), ще се отвратите отвсякъде. Фигурките са нарисувани поне три пъти по-грозно, отколкото в THPS2, а движенията им са дървени, сковани и нереалистични. Единственото, с което мога да оправдая този факт, е, че играта все пак е tycoon и се набляга на строителството, а не на карането...

Като геймплей Skateboard Park Tycoon предлага доста възможности, които оригинално вплитат спортна симулация със строителната. Предлагат ви се три терена с различна големина и стартов капитал от $50000 (easy), $10000 (medium) или $5000 (hard). Избирайки си терен, се изправяте се пред огромното празно пространство, наречено скейт парк. Така де, нарича се още празен паркинг примерно. :) След като си измислите някакъв план за това как трябва да изглежда един добър скейт парк, започвате да строите уреди. В това отношение изборът е доста голям. Имате десетки рампи, пирамидки, рейлове, пуулове, стълби, ръбчета, пейки и т.н. Когато поставите няколко уреда в парка, ще започнат да идват скейтърчета, жадни за яко каране. Да де, ама по някое време стават и жадни за... пиене! За да не се налага да излизат от парка, за да пият кока-кола, просто може да инсталирате будчица и да доите паричките на момчетата и момичетата. :)) Ще разберете, че те са

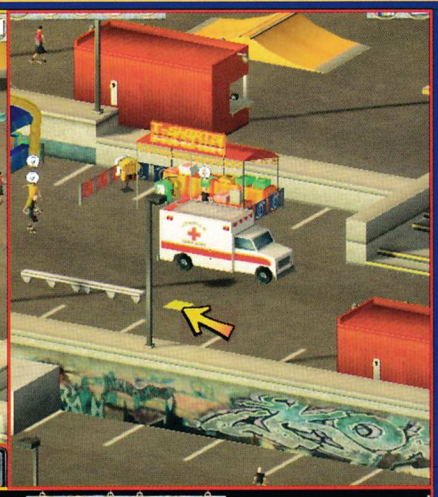
SKATE PARK SIM

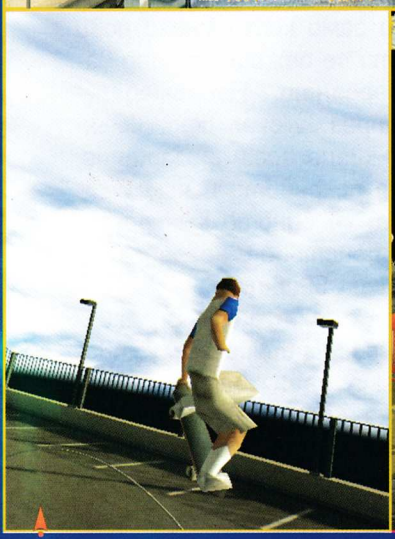
графика	★★★★☆☆
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★★☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Activision
www. activision.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/ME
330 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video





жадни или гладни, когато над главите им се появи иконка с някой сандвич, количка или доларче. Пари можете да правите и покрай яденето, тоалетните, медицинската помощ и продажбата на скейтърски джаджи, като фланелки, чаркове, лепенки и т.н.

Имате доста голямо разнообразие и при избора обслужващи сгради. Например има три вида тоалетни, които могат да обслужват различен брой хора едновременно и са по-луксозни (тоест по-скъпи). Колкото повече благинки слагате из парка си, толкова повече ще му се качва рейтингът и ще можете да привличате спонсори. Те ще ви дават мангизи, но само ако се навиете да сложите техен рекламен щанд. Можете да имате четири спонсора като всеки нов дава все повече и повече кинти. Колкото повече мангизи, толкова повече уреди и толкова повече скейтъри. И много-го кеф!

След като паркът ви се понапълни, можете да щракнете върху някой скейтър и да поемете управлението върху него или да го включите в Exhibition. Ако направите второто нещо, за всяко трикче, което измисляте с него, той ще взима пари и ще става по-щастлив (как се цъкат трикове е обяснено в таблицата по-долу). Както вече казах, симулацията на каране е направена грозно и въобще не отговаря на класата на Activision.

Има и един друг неудобен момент в играта. Става дума за поставянето на сгради. Те си имат вход от точно определена страна. В момента на поставяне обаче има разни зелени петна, които в повечето случаи пречат да се види къде е входът. С това обаче се свиква в процес на играта.

Мнението ми за тази иначе добра игра се разделя в две посоки — като за спортен симулатор и като за tycoon. За първото вече неколкократно казах, че съм разочарован... Като строителна симулация обаче тя определено е доста оригинална. То май не остана какво друго да се каже... Хайде бягайте да си я вземете!

Орлин Широв

ЛЕГЕНДА

1 трик бутон, 2 слайд бутон, L ляво, R дясно, U горе, D долу

ТРИКОВЕ

L R L R 1	Japan Air
U D U D 1	Madonna
L L R R 1	Christ
L R U D 1	Big Twist
L U R D 1	Frontflip
D R U L 1	Backflip
R R R 1	Airwalk
U U U 1	Rocket
U D 1	Kick Flip
L R 1	Shuvit
L L 1	Method
R R 1	Judo
U U 1	Stiffy
D D 1	Benihana
D 1	Indy Nosebone
L 1	Tailgrab
R 1	Nosegrab
U 1	Indy

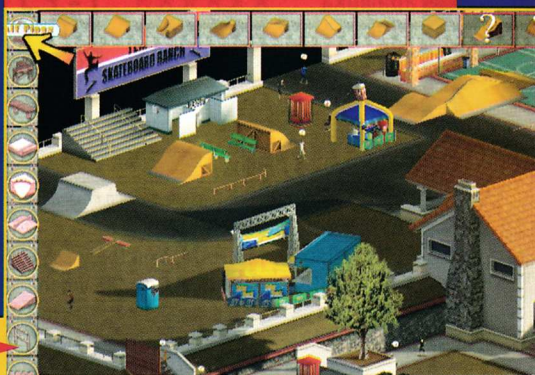
СЛАЙДОВЕ

L R 2	Nosegrab Tail
L L 2	Blunt Slide
R R 2	Nosegrab Blunt
D D 2	Dark Slide
U D 2	50 Grind
U U 2	Smith Grind
U 2	Nose Grind
D 2	50-50 Grind
L 2	Tail
R 2	Nose
2	Rail

СЪВЕТИ

За да завършите успешно слайдовете, натискайте 2 до край

360 градусови завъртания се правят на рампи или други удобни места, като задържате Z или X



По-добра, по-красива и по-сложна от всякога!

COMMANDOS 2

Така очакваното продължението на Commandos е почти готово. Дните, които остават до излизането му, се броят на пръсти. Но вие, скъпи читатели, имате удоволствието да сте едни от първите, които ще бъдат въведени в света на играта, очертаваща се като безспорен фаворит в жанра. Предварителната версия предоставена на медиите, нагледно доказва, че Commandos 2 е на светлинни години пред своите съперници.

Основната идея не е променена. Все още оглавявате група от елитни командоси в поредица от мисии, които не са особено свързани в строга сюжетна линия и протичат по времето на Втората световна война. Ако обаче оставим това, веднага се забелязва, че нововъведенията и промените в Commandos 2 са много и все за добро.

Като за начало са вмъкнати

трима нови герои

Първият от тях е крадец, който влиза и излиза където си поиска и взима "на заем" каквото пожелае. Казва се Пол Толедо, но е по-известен като Дивия. По-интересно е обаче присъствието на една сексапилна и млада рускиня, която се нарича Наташа Никочевски и е номер едно в установяването на различни видове контакти с врага. Засега можем само да предположим, че по някакъв начин ще съблазнява немците, но все още не се знае по какъв. :-)

Третото и най-странно попълнение се нарича Уиски и е куче порода "ултериер". Един от командосите го е намерил през 1941 година по време на някаква минала мисия. Въпреки малките си размери подобен тип "командос" е способен на изумителни неща. Съмнявам се, че можете да си набавите такъв любимец в близкия зоомагазин. :-) Сигурно вече се чудите как ще се разбирате с четирикракото. Лесно — с кучешка свирка, чийто шум само то може да разпознава.

Така общият брой на вашия отряд достига цифрата девет. Немците да му мислят!

Една от големите новости

В Commandos 2 е, че действието на играта вече протича на две нива — във и извън сградите. Помислете си само колко много нови възможности се откриват пред вашите диверсанти. Например — надничане през ключалките, вмъкване и измъкване през прозорците, стрелба от покривите и т.н. Преминаването от едното към другото ниво на действие е незабележимо и не дразни въобще.

Често се случва да се оплакваме и от недостатъчния изкуствения интелект на някои игри. Pyro Studios обаче ни предлагат един невероятно силен AI. Още за първия Commandos се говореше, че бил прекалено сложен и това без съмнение беше така. Но само чакайте да видите какво ви се готви във втората част. Определено сега се наложи да хвърля доста труд и нерви и да проявя огромно количество изобретателност, за да надхитря немските войници.

Commandos 2 съдържа само дванайсет мисии, но за сметка на то-

TACTICAL ACTION

графика	★★★★★½
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 3xCD
Pyro Studios / Eidos
www.eidosinteractive.com/gss/legacy/commandos2/

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
2 GB free HDD, DirectX 8.0+, 3D Video

ва за минаването на всяка ще са нужни по четири-пет часа, та ако не и повече. Освен това е внесено и разнообразие — включени са нива, чието действие протича през нощта. Това е идеалното време за изпълнение на мисии, които изискват някакво по-специално прикритие. Всеки враг има

зрително поле, разделено на две части

Ако попаднете в първата (която не е много голяма), ще бъдете разпознати на часа. Втората зона е опасна, само ако не сте залегнали. След като елиминирате противника, не забравяйте, че спокойно можете да пребъркате безжизнено лежащия труп. Там ще откриете ценни амуниции, оръжия и аптечки. Тези неща събирате в инвентарите на всеки от командосите. Винаги ще имате възможност да обменяте предмети помежду им.

Ако попаднете на немска униформа и решите да я облечете, трябва да внимавате тя да ви е по мярка, иначе лесно ще ви категоризират като съмнителен тип. Внимавайте и какъв шум издавате. Той зависи най-вече от количеството предмети, които сте натъпкали по джобовете на вашия герой. Колкото повече носите, толкова по-голяма патърдия ще вдигате, когато тичате. Силата на звука се изобразява най-вече под формата на много сладко изобразените вълнообразни трептения около командосите.

Интересно хрумване е, че

екранът може да се разделя на части

— от две до шест. Във всеки прозорец може да наблюдавате когото си искате и да правите това, което ви хрумне. Това до голяма степен ви улеснява, тъй като може да държите под око по-опасните участъци от картата. Вмъкнати са няколко допълнителни оръжия (като например огнехвърлачка и базука), а и няколко нови превозни средства. Специалните умения на командосите пък са леко модифицирани.

По пътя си вашите бойци ще се натъкват и на съюзнически войници. Ще можете да ги командвате, стига да искате. Само трябва да приближите до тях някой от вашите хора. Управлението не се различава по нищо от командването на вашите войници. Много често съюзниците ще бъдат незаменими помощници, така че обръщайте им подобаващо внимание и не ги хвърляйте в атака с главата напред.

Новият изометричен енджин

на играта е просто невероятно красив. Поддържа разделителни способности до 1024 x 768 и дори и видеоускорител. С него графиката на новия Commandos изглежда още по-детайлна. Камерата има няколко нива на приближаване и отдалечаване. Извън сградите може да завъртате гледната точка на деветдесет градуса, а вътре — на триста и шейсет. Декорите са живописни, а движенията на командосите са анимирани по-плавно от всякога. Графиката загрубява, едва когато приближите камерата прекалено близо до някой герой. Тогава нещата стават леко пикселизирани, но това не е кой знае какъв проблем, нали? Звуковото оформление спира дъха — крясъци на немски, експлозии, свистене на куршуми — всичко звучи изключително реалистично. Музиката инжектира известна доза драматизъм и допринася за атмосферата в стил "Втора световна война".

Мултиплейърът също не е забравен. Че къде без него в наши дни. Там можете да изиграете всяка мисия, като си сътрудничите с някой приятел.

Изводите

които можем да си извадим от всичко казано дотук, са прости и ясни. Commandos 2 е невероятно силна игра. Трябва ни само малко търпение, за да се появи на пазара (или по-сергиите). Дори се надявам, че когато четете тези редове, вече ще разцъквам и финалната версия на играта. Очевидно е, че испанците от Pyro Studios успяха да отвърнат на предизвикателството, което им бе отправено от Desperados преди няколко месеца.

Владимир Тодоров

EA SPORTS THE F.A. PREMIER LEAGUE MANAGER 2002

Алтернативата на Championship Manager се завръща, като този път е по-детайлна от всякога!

Както всяка година, EA не изневериха на стила си и щом рукна първият есенен дъжд, започнаха да заливат пазара с продукти, които завършват на 2002. Първи по реда си е FA Premier League Manager 2002 — продължение на една от най-добрите серии футболни мениджъри. За разлика от Championship Manager на Eidos, който изпъква с невероятното си информационно оформление и супер професионалното отношение към геймърите (колкото и да е ласкаещо, е така), EA са избрали един малко по-аматьорски подход към нещата, даващ възможност бързо да схванете геймплея, дори и да нямате опит в подобни игри.

Така наречената комерсиализация...

Въпреки комерсиализма, обхванал спортния отдел на Electronic Arts, творението им, наречено FA Premier League Manager 2002, е сполучлива и завладяваща игра. Според авторите новата версия предлага куп нови и различни неща, но може би по-реалистичната дума е "обновени". Тук е моментът да споделя с голямо удоволствие, че мениджърът на EA е със значителна преднина пред конкуренцията като интерфейс — футуристичен дизайн, изглеждащ мазно и лъскаво, галещ окото. Няма да имате проблеми с ориентацията, някой се е постарал менютата да са опростени и интуитивни.

Звуците в играта стават за слушане и напомнят за старата версия от 2001-ва година. По време на мачовете е вкаран коментар, направен наистина професионално и е достатъчно забавен, за да не искате да го off-нете. Ще спомена, че предлаганите графични режими са два: 640x480 и 800x600. Естествено, за футболен мениджър не ви трябва четирицифрена разделителна способност. Реализацията е сполучлива, да!

Update-мания!

Какво може да се очаква от нова серия на стар футболен мениджър — нова база данни с обновени отбори, играчи, статистики и т.н. Eidos го показаха нагледно с Championship Manager 00/01. Това бе пример за добро продължение. Много нова информация и нищо друго. Имайки предвид обаче, че той поскоро беше add-on (все още има спорове по тази тема, но за мен това си беше чист add-on) в него си имаше всичко.

EA са направили нещо подобно в своята версия за 2002 година. Дизайнът на играта е променен почти незабележимо, а данните са обновени и актуализирани. Супер! FA Premier League Manager 2002 вече предлага избор на 21 реално съществуващи лиги. Както и в предишните части, освен FA Premiership, са включени и много първенства от Европа, като Italy Serie A, Germany Bundesliga, Frances LNF и Spain La Liga. Българско първенство, разбира си, няма, но има няколко български отбори. Беласица, Локо, Левски, ЦСКА и още седем-осем тима отсрамват името на родината (или по-скоро го срамят! :-)). Във всеки един отбор футболистите са реални, а не са плод на болната фантазия на някой геймдизайнер, който си представя, че един българин може да се казва примерно Гоб Стол — имаше такъв играч в една от сериите FIFA преди години.

EA са се бръкнали дълбоко, за да откупят

лиценза FIFPro

който дава право на ползване на правата на футболистите: имена, физиономии, движенията им и т.н. Предполагам, че затова в FA Premier League Manager 2002 има рекорден брой играчи, клубове и мениджъри. За изграждането на тази внушителна база данни с EA са работили над 100 души, които са проверявали всяка информация от директния източник. Така шансът за грешки пада почти до 0%, защото всичко минава през щателни проверки. А нали знаете проверката е

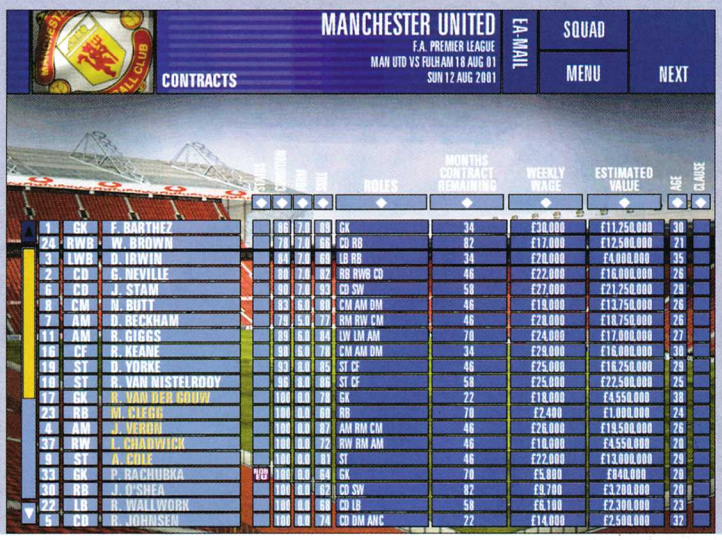
FOOTBALL MANAGER

графика	★★★★★½
звук	★★★★★½
геймплей	★★★★★
общо	★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Electronic Arts
www.ea.com

системни изисквания
P 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
420 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video



висша форма на доверие. :) Играта направо чупи рекорда в този жанр — 35000 играчи, 1200 клуба и 1500 мениджъри.

Клубната организация е по-опростена от предишната версия, тъй като на основния екран са изкарани някои нови бутони. Те правят операциите с отбора ви доста по-бързи, лесни и разбираеми. Както обещаха преди време, EA многократно са подобрили match engina на играта. Вече е възможно да гледате футболната среща в детайли като преценявате играта на всеки от играчите. Нали се сещате — "Око да види, ръка да пипне", а не да се поддавате на раздувките на вашия PC-асистент.

Интерес представлява и новодобавеният "rant mode". Благодарение на него можете да

крещите на вашите футболисти

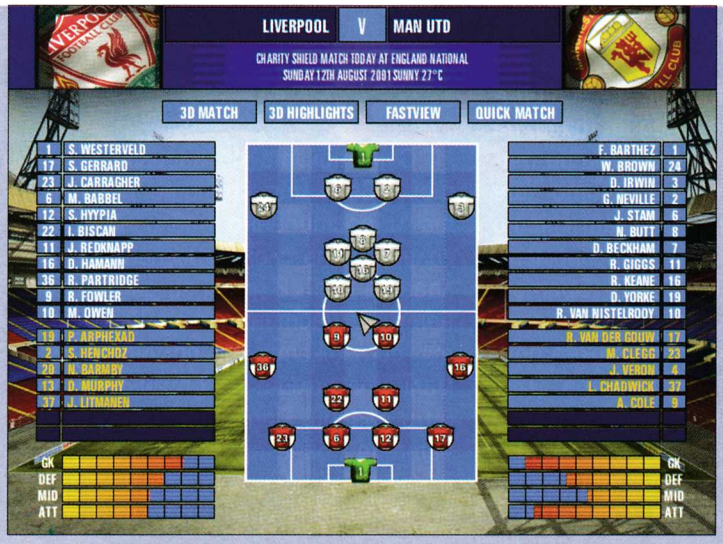
по време на мача. Подвикванията са от типа на pass, tackle или shoot! При избор на Fastview-следене на срещата, ще виждате само текстов коментар на по-важните събития от мача.

Има леки промени и в подготовките преди мача. Можете да тренирате играчите си по-детайлно и задълбочено. Въведеният през 2001-ва boost-mode наистина се оказа с

голямо значение и осезаем ефект върху футболистите от отбора. Благодарение на него можете да пуснете някой ваш играч на тренировки с максимална интензивност за подобряването на даден показател. Така той коригира своите пропуски само за два-три дни и това се оказва достатъчно, за да играе по-ефективно в следващия мач. Съгледвачите, които търсят талантливи футболисти от целия свят за нуждите на вашия тим, дават по-подробна и изчерпателна информация за техните млади открития. Естествено, колкото повече подробности, толкова по-добре. В новата версия е добавен и Data Editor, с когото можете при нужда да актуализирате играта, да правите трансфери и промени по ваш избор.

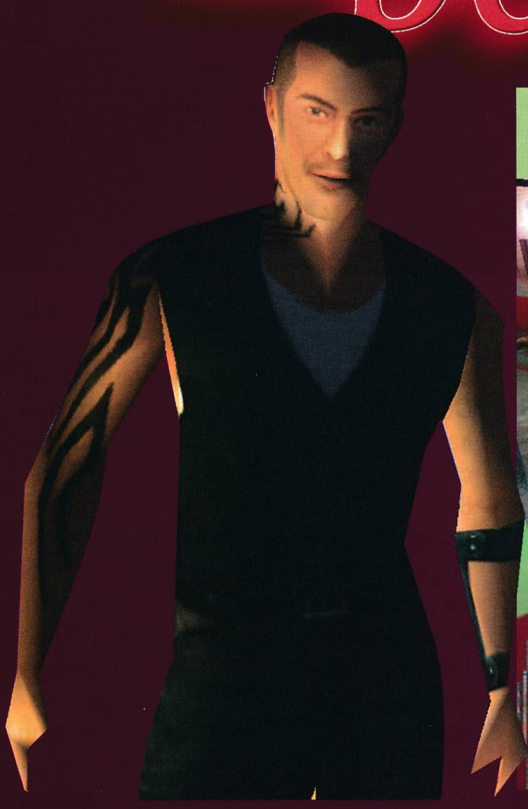
За мен FA Premier League Manager 2002 е една изключително добре реализирана и увлекателно направена футболна бизнес-симулация. Убеден съм обаче, че доста от закоравелите Championship Manager-фенове (като мен), няма да обърнат необходимото внимание на творението на EA. Но докато чакаме да излезе новата, четвърта поред версия на любимата игра, да загреем подобаващо.

Васко Чаворски



Потопете се в света на From Duck Till Dawn, но внимавайте да не ви погълне неукротимото море от кръв...

FROM DUSK TILL DAWN



Мрак. Внезапно съм изтръгната от тъмните мисли, прокрадващи се в обреченото ми съзнание. Тягостното чувство на безсилие срещу смъртта избледнява. Отърсвам се от тъмнината и студа на пропитото с влага помещение. Дишането ми е учестено. Кръвта нахлува в главата ми. Звукът от алармата пронизва изтощения ми ум отново и отново...

Прекрачвам прага на килията. Гъстите кълба дим ме обгръщат за секунди. Но все пак успявам да различа огъня и обгорелите окървавени тела, които се вргалят по пода...

"И оттук нататък вече", както казваше в началото на всяко свое изречение една моя прекрасна преподавателка, сте вие на ход. Но понеже не ми се иска да депресирам и вас с приятни спомени от миналата учебна година, ще карам по същество.

В новата игра на Cryo Interactive From Duck Till Dawn вие поемате управление над героя Сет Геко. Както излъгалите се да гледат едноименния филм ще забележат, наистина е вложено усилие, при това небезрезултатно, да се постигне прилика с образа, пресъздаден от Джордж Клуни. Говорейки за филма, струва ми се нужно да уточня, че историята на играта не следва тази на филма (доколкото в него имаше такава). Събитията, на които ще станете свидетели, заемат място след тези, отразени в пълнометражната версия на FDTD. Братът на нашия човек, който, ако си спомняте, се гътна скоропостижно почти още с влизането си в бара "Titty Twister", е извършил доста престъпления приживе. Вината за тях трябва да бъде изкупена от някого и те са приписани на Сет. Той е осъден на смърт и поема начални стъпки към края си, като е качен на кораба "Rising Sun", който пътува към Ню Орлеанс. Странни обстоятелства обаче стават причина за внезапното отлагане на присъдата на Геко. "Отложена докога?" обаче е въпросът, който би следвало да си зададем, вземайки предвид спасилите го за момента обстоятелства. Огромният кораб изглежда ще се окаже ковчег не само за престъпниците, но и за целия екипаж.

Всички започват да вампирясват под път и над път

Суматохата се засилва с бързи темпове, като крачите през нивата и постепенно навлизате в по-големи и по-сложни мелета. Разполагате със 72 часа, за да се измъкнете от настаналия ад, като по пътя си можете да получите минималната помощ на други затворници и пазачи. Подгответе се да разчитате обаче предимно на себе си и най-вече на оръжията, които при добра игра бихте могли да намери-

HORROR ACTION

графика	★★★★★★
звук	★★★★★★
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★★

PC CD ROM

издател 1xCD
Cryo Interactive
www.fromdusktilldown.cryogame.com

системни изисквания
P II 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
280 MB free HDD, DirectX 7/8, 3D Video

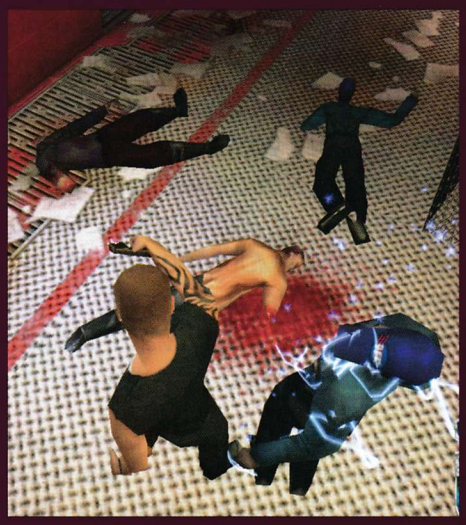
те. Арсеналът, с който ще разполагате, съдържа различни пистолети, пушки и изобщо всички там общоприети средства за убиване от колекцията на съвременния средностатистически екшън герой. Можете също да изпържите някоя гад, като ѝ пуснете ток... Но има и понетрадиционни начини да пратите NPC-тата на 3 метра под земята, като например да използвате пуцало, снабдено със светена вода или като пронижете грешните им сърца с арбалет. А сега стигаме и до CD-хвърчачката, която така и не открих, но за която четох в ръководството...

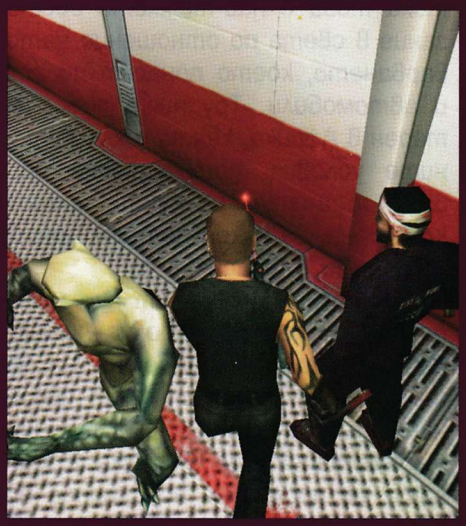
И за да не ви давам поводи да се смеете, няма да ви дам и детайли за нея, защото не съм убедена дали тя е плод на странното чувство за хумор на създателите на играта или на това на някой фанатизиран противник на Бритни Спиърс, който по случайност е и гейм-критик от Eurogamer. Навлизайки в сферата на музиката, искам да вметна и някоя добра дума за озвучаването на играта.

Саундът е с привкус на готически рок

което лично на мен ми допадна. Освен това смятам, че е нещо, което авторите не биха могли да пропуснат, защото все пак става дума за FDTD. Лошото е, че в един момент чувството за монотонност се прокрадна в очарованата ми душа и така и не ме напусна. Хвалебствия обаче не ще отправя към останалата част от звука и то не защото е лоша, а просто защото не привлича вниманието с нищо по-особено.

Ако насочим вниманието си към визията, която предлага този продукт на Cryo Interactive, ще открием, че не всичко е розово. С това искам да ви кажа, че играта не само не блести с невиждани красоти, но и че всичко е по-скоро червено. Авторите не са спестили и капка от кръвта, която са могли да дарят на своето отроче, а щедро са го наквасили в лепкавата течност. На всяка стъпка имате прясно изцедени алени локвички, на половината парапети са проснати разкъсани тела, от които се стича кръв като за световно, а тук-там имате и някое строшено стъкло, на което е набучен поредният нещастник. Причинителите на всичко това са вашите приятелчета вампирите, разбира се. А те не си поплюват и са готови да ви набият един здрав тупаник при всеки сгоден случай. А като стана дума за тях, ми се прииска да отбележа и това, че ще се сблъскате с няколко разновидности кръвопийци – с белези на прилеп, кобра... Има и босове. Оригинален е например моментът, когато се сблъсквате с невидим вампир. Всички опоненти са много гъвкави и доста често демонстрират завидни акробатически номера. Можете да попаднете на някого, докато издевателства над труп, или да бъдете нападнати внезапно от подскачащ изрод, който се е спотайвал в близката вентилационна шахта... Сред множеството противници обаче има един, на когото се чудих, чудих, та му се неначудих... Каква ли е била интимната мисъл на авторите, когато са сътворили Cobra Vampire или по-точно три пъти по-дългия му от нормалното среден пръст... ;-) А говорейки за този приятел, в съзнанието ми се появяват и ясни спомени за това как се разделих с живота на героя си при кратката ни среща. Тук следва да отбележа, че за мое учудване смъртта е пресъздадена не просто като тупване на зряла круша, а по един по-реалистичен, но може би малко предраматизиран начин (Max Payne въведе прекалено висок стандарт за умиране, уви)...





Думата реализъм ме наведе на мисълта, че той отсъства тотално при правенето на детайлите по нивата. Защото, въпреки че е монотонен и еднообразен, един кораб едва ли би имал абсолютно еднакви постери във всички килии например.

Но това в крайна сметка, както и голяма част от другите дребни недостатъци, които виждаме в тази игра, не е болка за умиране, а и не би следвало да им обръщаме прекалено голямо внимание, защото заглавието не пращи от претенции, а и както вече сигурно сте свикнали, лятото не е сезонът, радващ се на много хитови игри ...

Лили Стоилова

Само през януари по телевизията можете да видите джипове, профучаващи сред тълпи ликуващи тонга негри от Камерун... Играта Paris-Dakar Rally обещава да ви даде атмосферата на истинския рали спорт всеки ден, вкъщи, на домашния монитор. С тази графика?!

Paris-Dakar Rally

За любителите на моторните спортове ралито Париж-Дакар означава много. На практика това е най-тежкото състезание в света по отношение натоварването, което понасят пилоти и автомобили. Трудният пресечен терен в Африка, както и климатичните условия, допълнително правят задачата на участниците кошмарна. За някои преминаването Сахара си е истински ад.

Когато за първи път чух за задаващото се творение на Acclaim, се зарадвах, че най-сетне ще се появи рали, по-различно от приличащите си в 90 на сто от случаите симулатори на Формула 1. Малкото ми проучване по въпроса показа, че Paris-Dakar Rally е едва втората игра, правена някога по тази тема. Явно никоя фирма-производител не се е почувствала привлечена от идеята да пресъздаде това състезание. Донякъде ситуацията е разбираема — Париж-Дакар не може да се похвали със

зрителския интерес на Формула 1

тъй като неговата продължителност е голяма. Единствено хардкор любителите на мотоизживяванията проявяват засилен интерес и дори на сън ще ви кажат класиранията през последните пет години.

Ситуацията с Париж-Дакар е типична за целия рали жанр, въпреки че Collin McRae Rally е една от най-успешните автосимулации, пускани на пазара. Любопитен факт е, че компютърно пресъздадените ралита се радват на повече популярност от първообраза си в реалността. Как ще си обясните, че най-големите приходи, които регистрира Световният рали шампионат (World Rally Championship, бейбе), идват от лиценза за Collin McRae Rally?!

През тази година Париж-Дакар сериозно привлече медиен интерес благодарение на титлата на Юта Клайншмидт — първата жена, печелила някога толкова тежка автонадпревара. Точно на тази мъждукаща медийна активност се надяват и авторите на Paris-Dakar Rally.

Още преди да ви представя в детайл възможностите на играта обаче искам да изясня нещо — Paris-Dakar Rally беше разработвана паралелно за PC и PS2 и това си личи с всеки проклет пиксел. На практика всичко в играта е

направено като за конзола

— улеснена структура на менютата, свеждане на опциите за настройка до най-нужното, с две думи — екшънът стои пред реализма...

Она! Първи предразсъдък. Paris-Dakar Rally е една от най-тежките игри за каране. Управлението е достатъчно реалистично, за да ви накара да се замислите дали жигулата на баща ви може да прави такива неща. И все пак — във всяко отношение си личи превесът на PS2 — леко ръбатата графика (която на телевизора може и да не ви направи впечатление), дървените звукови ефекти — противниците на конзолите могат да намерят своя рай за оплювки и все пак....

И все пак си струва да видите Paris-Dakar Rally. Играта започва с приятно видео, което ви показва ликуващи африканци, размахващи ръце и ритмично потропващи с крак само при вида на

задаващото се могъщо бъги

От първите менюта разбирате, че трябва да си създадете играч (много се дразня на тези конзолни простотии с настройването на буквичките). На ваше разположение са три типа игра — състезание с часовник (Time Attack), аркаден тип игра (Arcade Game) и кампания (Campaign Mode). Класическите имена на опциите не крият зад себе си нищо друго, освен класическите варианти състезание. В аркадния тип надпревара автентич-

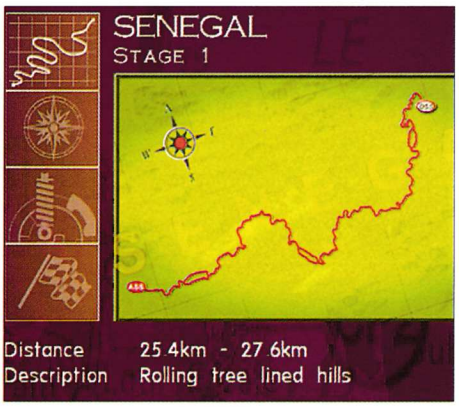
RALLY

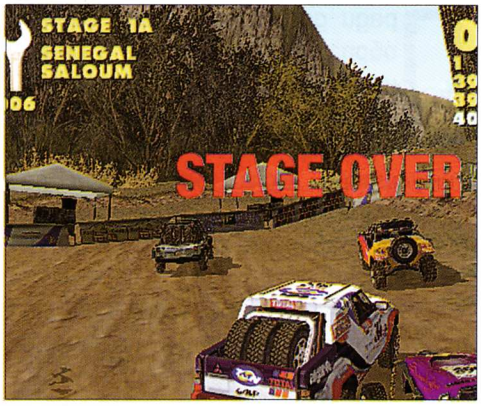
графика	★★★☆☆
звук	★★★½☆
геймплей	★★★★★½
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Acclaim Entertainment
www.broadsword.co.uk/currentparent.htm

системни изисквания
PII 450 MHz, 132 MB RAM, Win 9x/ME
800 MB free HDD, 16 MB 3D Video





ността е занижена и целта на играча е просто да се класира на възможно най-предно място. В кампанията се впускате в състезанието, каквото то би трябвало да бъде в реалността — с всичките 12 основни етапи, с техните подетапи и пълен реализъм. При състезанието с часовник основната идея е да поставите нов рекорд по бързо преминаване на отделните подетапи. Това начинание е значително по-трудно, отколкото можете да си представите, тъй като компютърният опонент не си поплюва.

След като сте решили кой тип състезание ви се кара, предстои ви още един избор. Голямата атракция и особеност на Париж-Дакар са различните класове превозни средства. Освен с класическите прототипи, базирани на модели от реалността (в играта наречени 4x4), можете да карате дори камиони(!!). Заедно с прототипите можете да избирате между мотори (също допълнително подготвени за тежкото изпитание през пустинята), бъгита и т.нар. squad-возила, които са триколесни моторчета с висока проходимост. Имайте предвид, че моторите са изключително леки и бързи, но са далеч по-уязвими сред пустошта. 4x4 колите са изключително стабилни и мощни, но са бавнички и лесно се обръщат. Бъгитата са най-пъргави и са радост за всеки, който обича да разчита напълно на резервите на автомобила си, но пък постоянно са застрашени повреди. Скуадовете са най-забавното превозно средство — не се чупи, не се обръща, минава отвсякъде, пърпори бясно, създава най-якото усещане за скорост. На моменти си мислех, че това е Go-Kart състезание с висока проходимост. Обективно погледнато скуадовете са твърде бавни и ви е нужно страхотно майсторство, за да постигнете краен успех с тях.

След като сте направили и избора на МПС, започва същинското състезание. Още с първите няколко завъртания на оборотомера разбирате, че реализмът на изживяването е бил поставен в култ. В Paris-Dakar Rally имате възможност да карате

буквално навсякъде

нямате някакво ограничение, което да ви връща към "правия" път. А правият път изобщо не е прав. Съвсем като в реалната надпревара пред вас се стели прашен селски коловоз, който се различава от окръжаващата среда само по това, че е по-оголен. В началото рискът да се изгубите някъде встрани е твърде висок. Лека-полека обаче започвате да свиквате с мрачната картина и да следвате "черния" път пред вас.

Управлението на автомобила или мотора е изключително своенравно. Всяко движение на волана се предава 1:1 към предните колела и возилото се пързаля във всички посоки. Друг огромен кеф и малко мръсна изненада е напълно разпадащата се кола. Всеки удар в дърво, камък или каквато и да е друга преграда води до деформации по каросерията — разбита предна броня, откачен преден капак, счупено окачване и липса на предна гума — не сте застраховани от нищо!

Всичко щеше да бъде номер едно, само да не беше грозноватата графика. За втори път ще ми се наложи да излея скептицизма си по въпроса за избора платформата на играта да е PS2. Единствено по модела на автомобила няма какво да се каже — той е пресъздаден реалистично, а когато включите камерата на вътрешен изглед, за белязвате как шофьорът превключва скоростите, върти волана и ръкомаха.

Въпреки графичния си порок Paris-Dakar Rally се превърна в една от любимите ми автоигри. Комбинацията между добре премерен реализъм с аркаден кеф от карането е неустоима. Честно казано обаче, обезпокоен съм накъде са тръгнали игрите.

Бизнес, братче, за милиони...

Александър Бойчев

GRANDPRIX 3 2000 SEASON

Напоен с аромати на изгоряла гума и високооктанови горива, светът на Формула 1 е наистина нещо различно

Преди десетина години разнообразието на игрите в родината беше ужасяващо мижаво. Имаше си по един екшън, десетина куеста, няколко стратегии и симулатори. Всяка нова игра се предъвкваше поне месец-два. Хубавите заглавия се задържаха минимум година.

Първият автомобилен симулатор, който ми е попадал изобщо, е Grand Prix — малка сладка игра, посветена на F1. Отборите, с които можеше да се играе, бяха само три, а пистите — колкото и в сезона. Графиките бяха постни, но трънката я имаше. То и по това време формулата си беше нещо страхотно. Сена си беше сред нас, а Honda и Renault тъпчеха всичко живо без всякакви скрупули. Основните конкуренти бяха Williams и Mac Laren, а Ferrari им дишаше прахта на опашката.

Но времето си тече. Компютрите Правец-16 се преселиха по мазета и тавани, мониторите ставаха все по-цветни, а игрите — все по-многочислени. След

явния успех на първия Grand Prix

Microprose се взеха в ръце и направиха една от най-добрите игри и до ден днешен — Grand Prix 2. За времето си симулаторът изстискваше доста от нещастните ни машини, но предложи завидни графика, звук и най-вече реалистичност в управлението.

Следващите години засилиха конкуренцията. На пазара излизаха все нови и нови неща. На бял свят се яви GP3, но положението просто не е същото. В момента, година и няколко месеца след появата на тази игра, излиза и идейното ѝ доразвитие — Grand Prix 3 2000 Season.

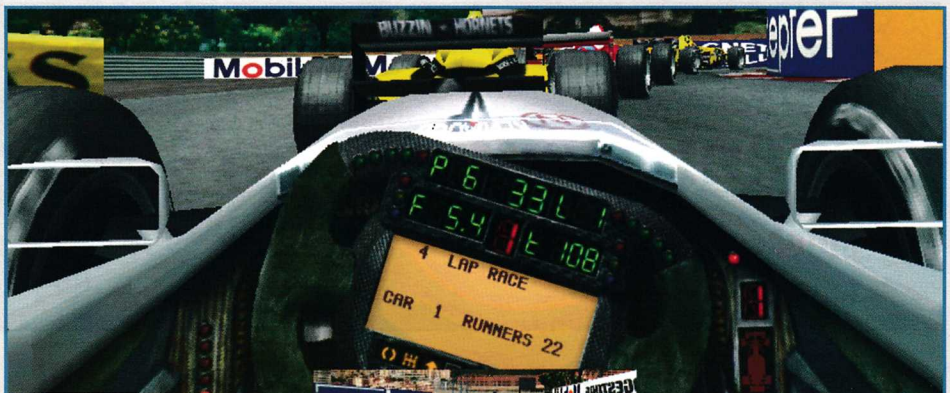
Както си и следва от името, новата игра е посветена на F1 сезон 2000. Всички отбори присъстват и могат да бъдат избирани. Последователността на пистите е спазена точно. Дори климатичните условия за съответните състезателни дни са близки до истината. Съревнованията за купите са си като на живо — включват свободните тренировки и квалификациите. Някои от предварителните ангажименти може да бъдат пропуснати. В подобен случай в истинското състезание се стартира от последна позиция. Ако все пак човек бърза или просто му е втръснало, може да си пусне някое ускорено състезание за по три обиколки. Една от новите опции е режимът Quick Laps, където можете да се въртите по предварително избрана писта.

Едно от големите достойнства на Season 2000 е

високата степен на реалистичност

Максималните нива на трудност, които са и най-близки до живота, са истински кошмар. При тях колите са адски претенциозни. Всяко кликване дава мигновен резултат. Газ до дупка и безцелно мърдане на кормилото ще изстрелят всеки извън пистата за по-малко от секунда. Катастрофите са често срещано явление. Колите се развалят бързо. Забавното е, че болидите могат да продължат напред и с поне два избити чарка. Стабилността изчезва, но важна е идеята.

Всяка спечелена точка има значение за крайното класиране. Основното нещо, което е под пряк контрол на играча, са настройките на болида. Преди всяко състезание получавате цяла купчина от данни относно климатичните условия. Правилното настройване е един от най-решаващите елементи за осигуряване на победата, особено ако се впускате в някой hardcore-режим. От друга страна, играта предлага всевъзможни глезотии,



RACING

графика	★★★★½
звук	★★★★★
геймплей	★★★★★
общо	★★★★½

PC CD ROM

издател 1xCD
Microprose
www.grandprixgames.com

системни изисквания
PII 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
550 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

предназначени и за най-пропадналите и бездарни геймъри.

GP 3 2000 Season притежава всички екстри от автоматична скоростна кутия, през изкуствено контролирани газ и спирачка до напълно неразрушима кола. Ако се пуснат всички възможни опции, единственото ви остава да въртите геврека. В този случай скуката, особено при по-правите писти, е гарантирана. Тактиката за влизане в бокса, типа гуми и количеството бензин се определя предварително, независимо от сложността на играта.

Силите на противника са умерени. Не че са без значение, но малко от опонентите са наистина гадни. Масовите мелета в секундите след старта са често срещано явление. Ако в състезанието трябва да направите под десет обиколки, това може да се окаже решаващо. Поне съдиите не създават проблеми. Размахват всевъзможните флагове, но гледат да не се престарават. Черен флаг може да се покаже само за наистина грубо и непристойно поведение. Ако положението стигне дотам, фаталното парче плат не се развява гордо из пистата, а се появява в горния ляв ъгъл на екрана.

Основният неприятен момент в GP 3 са менютата. Симулаторът притежава типичен

User hostile interface

Навигацията из опциите изисква поне пет минути подготовка. Ако не познавате играта, спокойно ще се изгубите. Непонятно е, но по време на състезание половината от прозорците, свързани с опциите, са изключени. Единственото нещо, което може да се пипа, са настройките на звука.

Графиката не е от най-силните моменти на играта. Качественият скок в сравнение с предишната GP отсъства. Всичко си е на мястото, но липсват всякакви детайли,

които биха изкарали играта с едни гърди пред конкуренцията. Приятно е, че

повечето елементи са добре изпипани

— особено климатичните условия, гумите и парчетиите при катастрофи. Спойлерите наистина си хвърчат и при това излитат от правилните места с правилната траектория. За съжаление страничните детайли ги няма никакви. Особено човечетата в бокса и техниката, който извозва аварираните коли.

Играта предлага няколко ъгъла на наблюдение. Кокпитът на пилота при различните модели не се различава много. Основният елемент е кормилото. На него са изнесени всички нужни индикатори. Картинката е ясна и лесна за проследяване. При желание можете да наблюдавате състезанието и от кабините на конкуренцията. GP 3 притежава вградена камера. Някои от катастрофите изглеждат наистина забавно на повторенията.

За разлика от картината озвучаването не е дръпнало от години. Спецефектите са там, където са си били винаги. От скърцането на спирачките до форсирането на двигателя — всичко си е като хората. Не се забелязват някакви особени напъни от страна на производителите да измислят нещо наистина ново. Околният шум може да бъде контролиран внимателно. Музикалният съпровод е главно из менютата.

При инсталирането играта сама си се калибрира в зависимост от звуковата карта и видеото. Настройките, които GP 3 си прави сама, са добри. Няма абсолютно никакъв смисъл да бъдат пипани.

Дори и при надънени опции, играта не е тромава и на компютър от среден клас. Зареждането на нивата става бързо и безпроблемно. Издънките в системата са ограничени, най-много да се види временен проблем с формата на кокпита.

Сергей Ганчев

www.abv.bg

Още нови услуги.

Какво би станало ако на елена му писне да го стрелят? Сезонът за хора е открит?... пръц!

DEER AVENGER 4

Предполагам, че всички сте чували за поредицата от (тъпи) ловни симулатори Deer Hunter, които единствено в Америка успяха да се порадват на някакъв успех (коментара за IQ-то на средния американец го пропускам...). Но много често под буцата кал се крие злато и точно това е серията Deer Avenger. Първата игра, носеща това име, беше просто копие на Hunter-ите, само че влизахте в кожата на сладкия мачоелен Бамбо, търсещ своята Бамби. Даденият рогат персонаж се отличава със завидна за елен мускулна маса, истинска мания за самки, пиперлив хумор и разстроен стомах.

Както вече сигурно се досещате, отново пред нас застава еленчето, готово да мъсти на цялата двукрака раса за нещастията, сполетели го в недотам дългия му живот (ако си спомняте, още във втората част група ловци нанесоха тежки телесни повреди на една заплюта от него бамбинка). В първата част на играта Бамбо привличаше ловците с крясъци от типа на: "Бирааа, безплатна бирааа" или с женски глас: "Ауу, лежа гола на снега", но тази готина идея замря още в продължението и остана най-силното му оръжие... пръц... хмм, пак ще ме цензурират... – изпускане на бобени газове с лучец и обилно примесени с черна ряпа и чесън. С две думи героят ни напарфюмира мощно околната среда (странно, ако съдим по звука, активистите от "Грийнпийс" вече трябва да са го ръгнали в изолирана килия), с което омаломощава ловците и те стават лесна плячка на оръжията му. И като всяко нещо, така и нашият човек – сори, елен – еволюира. Чрез месеци на тренировка и медитация Бамбо е постигнал невероятен контрол над дебелото си черво, позволяващ му да пуска няколко варианта газове, с различно звучене и различен ефект.

И нека отмъщението на природата срещу човека започне...

Ето, Бамбо е пак тук и е по-добър от всякога. Пълен с нови оръжия, нови пръдни, нови шеги... и естествено нови пърдящи шеги. Арените на вашите ловни страсти са увеличени с четири нови местности, всяка в различен времеви сезон. Така ще се насладите на човешки писъци в прохладната пролет, знойното лято, мъгливата есен и сковаващата четирибуквието ви зима. Като една от областите е толкова голяма, че не може да се опише... всъщност може – спомнете си 9-та мисия от Project I.G.I. И, естествено, за да се слеете по-добре с вашето рогато виртуално аз, ви трябва и добра графика – и по-добро 3D съм виждал, но за изискванията на играта, качеството е задоволително.

Срещу вас ще се изправят старите ви познайници, но са добавени двама нови ловци – agent X и El Nacho (ама той е таен опонент, за това не казвайте на никого, ако го видите). Хмм, за поредните шеги няма да ви казвам, за да не ви разваля удоволствието да ги чуете в оригинал, но ви гарантирам поне веднъж да се сврете под бюрото от кикот. От новия арсенал най ми се понравиха арбалетът и Узи-то, но вие ще можете да си изберете фаворит и от останалите 11 оръжия. Освен стандартния бинокъл, ще разполагате с "допълнителен инфрачервени очила и джаджа, проследяваща жертвите – за ваше улеснение, естествено" (последен писък на техниката от компания "Злобната катеричка – маниак"). А и какво е ловец без своя компас, motion tracker и детектор на звука. Но най-интересното, черешката върху тортата, благинката, великото облекчение – това са новите подпръцквания – чуйте могъщото Booster Fart и пак ще говорим за ползата от прекаляването с боб.

Доста оригинална и забавна игрица, която си струва да се държи на харда, дори и само да има жената с какво да се занимава докато не цъка пасианси. Гот е!

Георги Панайотов

HUNTING SIM

графика	★★★☆☆☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Simon & Schuster / Vivendi Universal
http://www.deeravenger3.com/

системни изисквания
P 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
250 MB free HDD, DirectX 8, 8 MB 3D Video

FIELD & STREAM TROPHY HUNTING 5

Самотният трапер се надигна и взе на мушка нищо неподозиращия благороден елен... Забравих да спомена, че самотният трапер сте вие.

Когато един автор застане пред потенциално некачествена игра, вдъхновението секва, обзема го апатия, долни мисли по адрес на производителите започват да витаят в главата му. Трудно се пишат статии за такива заглавия. За геймката, която ще ви представя, ще си позволя да използвам определението, дадено от един от колегите ми. "Това е игра, която не е предназначена за пристрастени към 3D-екшъните геймъри, а за 40-годишни американски чичковци, свикнали с часове да дебнат едър рогат добитък".

Хмм, добро начало...

Точно това ще получите от Field & Stream: Trophy Hunting 5 — един изнервящ ловен симулатор. Въоръжен сте с много и разнообразни оръжия — като се започне с няколко снайпера, shotgun-и, слонски оръдия (ама как готино презареждат — все едно използвате аркебуз от 17-ти век) и се стигне до лъкове. Дотук добре, но самият аз така и не открих защо има по няколко типа от един клас оръжие, с няколко типа аксесоари, когато ефективността им е еднаква и зависи само от класа на пушката.

Сравнително оригинално хрумване са разнообразните типове маскировка — доста добре изглеждаща на картинка, но напълно невидима в играта, защото все пак става дума за first person "shooter". Забавна е и допълнителната екипировка, която включва най-важните атрибути на добрия ловец — неопределен брой свирки за примамване на дивеча, стълба за дебнене в короните на дърветата, бинокъл, GPS-устройство и дори флакон с изкуствена урина за маркиране на територия!

Възможностите за игра са много — кампания, самостоятелен лов, в който избирате къде ще трепете сърнички (терените са истински места от Америка), по кое време на годината ще ги гърмите и с какво ще го правите. Следват мултиплейърния отстрел и стаята с трофеите. Когато ловът е общ, тогава всяко убито животно ви носи определен брой точки. Има и специализирани мисии — например сезон за черни мечки. Тогава ще получавате двойно повече точки за всяка Баба Меца-Медунка, чиято кожа окачите над камината си.

Стигаме и до дивеча

Срещу вас ще се изправят... или поне би трябвало — лопатари, черни и бели мечки, елени, катерички и нищо друго. Катеричките са невероятно бързи и почти неубиваеми.

Играта е абсолютно съобразена с реалността и води до скорост на придвижване от 4 км/ч (за сравнение хората в CS тичат с около 15 км/ч). Когато искате да стреляте, задължително спирате на едно място. Забравете за strafe, подскоци и маневри около врага — стоите си като дърво и само пуцате... но ба-а-авно. Случи се така, че след половин час тътрене по дирите на най-близката мечка най-накрая я настигнах, стрелях, не уцелих, тя побягна и всичко започна отначало. След още 20 минути се отказах да се влача след нея и чуках Alt и F4. Не знам, може на някои хора това да им действа релаксиращо, но мен ме докара почти до лудост.

Графиката на играта и по-точно на пейзажа не е зле, но ръцете и оръжията са нарисувани калпаво, а и се дразня, че когато стрелям по дърво, не пада нито една треска или че когато забивам куршум в земята, не се вдига поне облаче прах. Звуците са наистина добри и напълно пресъздават шумовете и горската атмосфера. Коментарите след неточен изстрел (около пет на брой и все от типа "Ха, току-що застреля дърво") може би трябва да са весели, но направо бледнеят пред лафовете от Deer Avenger 4.

Георги Панайотов

HUNTING SIM

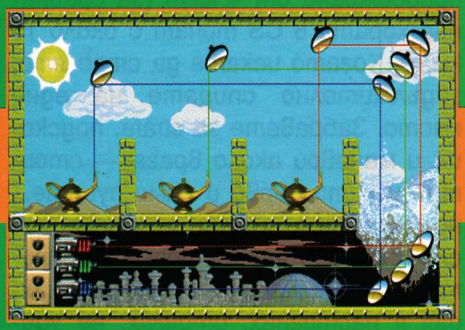
графика	★★★☆☆
звук	★★★★☆
геймплей	★★★☆☆
общо	★★★☆☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Sierra Studios
http://www.sierrastudios.com

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x, 200 MB free HDD, DirectX 8

БГнет
КАЧЕСТВОТО Е ДОКАЗАНО
Интернет карти с безплатен достъп от 02:00 до 09:00
20 ст/час или 15 лв/месец
1 месец промоция БГнет ИНТЕРНЕТ КАРТА с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО 15 лв. www.bgnet.bg + Безплатен достъп от 02:00 до 09:00 webbg.com bul.to
20 часа промоция БГнет ИНТЕРНЕТ КАРТА с най-доброто съотношение ЦЕНА - КАЧЕСТВО 4 лв. 0.20 лв/час www.bgnet.bg + Безплатен достъп от 02:00 до 09:00 webbg.com bul.to



PUZZLE

графика	★★★★☆☆
звук	★★★☆☆☆
геймплей	★★★★★☆
общо	★★★★½☆

PC CD ROM

издател 1xCD
Sierra
www.sierra.com

системни изисквания
PII 166 MHz, 64 MB RAM, Win 9x/2K
50 MB free HDD, DirectX 8.0a, 3D Video

Три пъти ура за поредната версия на добрата стара игра...

С голямо вълнение и трепет стартирах петата игра от поредицата на Sierra. Много време мина, откакто за първи път изпробвах силите си на The Incredible Machine през далечната 93-та. Страстта ми по тази ексцентрична геймка най-точно може да бъде описана с крилатата фраза, че

старата любов ръжда не хваща

Каквото и ново да се появяваше на гейм-хоризонта, знаех, че мога да намеря радост и утеха в логическите главоблъсканици, изградени под формата причудливи механизми, за чието задвижване смахнати люде са използвали безумни чаркове и са вложили дозирано количество чувство за хумор.

The Incredible Machine: Even More Contraptions продължава традицията. Пред вас ще се разкрие пъстро многообразие от 250 чисто нови ребуси. За тяхното решаване разполагате с богат инвентар, условно разделен на десетина групи — топки, зъбчати механизми, лазерни устройства, елементи за декорация на background-а и т.н. Една част от тях могат да бъдат програмирани, тоест задава им се определено поведение за конкретния пъзел. Ще срещнете както познати от ежедневието предмети (например билярдна топка, миксер, кофа, ножица за подрязване на жив плет), така и причудливи устройства без аналог в обективната реалност. Одухотворените герои би трябвало да ги познавате от предишната версия — мишката Newton, котката Curie и смешното човече Mel Schlemming.

Sierra се е погрижила всички да останат доволни — за начинаещите е предвиден Tutorial Level и перфектно изградена помощна система с детайлно описание на всеки един елемент. Верните фенове, имащи необходимия тренинг, могат да се насочат направо към останалите нива — Easy, Medium и Expert. Разполагате с възможността да създадете своя собствена измишльотина, с която да участвате в състезанията на Sierra, но

не знам какво бихте спечелили, освен лично удовлетворение. Ако най-добрият ви приятел споделя вашата страст, може да се позабавлявате в режима Two Players.

Бъдете нащрек! Шареният свят на The Incredible Machine не е изпълнен с розови балони — колкото и да сте съобразителен, колкото и уникална и комбинативна мисъл да притежавате, не след дълго ще започнете да се потите все повече и повече над шантавите пъзели.

Сложността безспорно е предизвикателство

но от един момент започвате да се чувствате като на финален кръг от олимпиада по математика. Повечето от задачите имат не само едно решение. Слава богу всички решения, които удовлетворяват зададената цел, се приемат за верни. Има и още един повод да въздъхнете с облекчение — опцията Show Hints. Подсказките са сложени на ключови места и въпреки завоалираността си могат да са ви от полза.

На фона на утвърдените като мерило за красота реалистични 3D-игри графичната архаичност на The Incredible Machine се набива на очи. Мен това не ме притеснява. Напротив, намирам двуизмерността и анимираните движения за чаровна алтернативна на бомбастичните триизмерни ефекти. Освен това читателите със скромни конфигурации с облекчение ще въздъхнат като видят системните изисквания. Дразнещ е единствено противният глас на професора, който е добавен изцяло с декоративна цел. Но и за това неудобство има разрешение — командата Off ви оставя насаме с главоблъсканиците.

И така, мислители, пожелавам ви приятни часове с новия The Incredible Machine, който не блести с революционно новаторство и е предназначен най-вече за ценители.

Васко Чаворски

Жадните за знания читатели могат да се поразровят в архива и да намерят брой 10/2000, където има информация за историята на тази логическа сага.

КАКВО ПРЕДСТАВЛЯВА

ПЕРФЕКТНИЯТ

ТОП ГРУП

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР

КОМПЮТЪРЕН КЛУБ?

Собствениците на компютърни клубове и интернет кафета, които имат сериозни интереси в този бизнес, непрекъснато се питат какво трябва да съчетава в себе си един развлекателен център, за да осъществи желанията на всеки от Вас. Компютърен център "ТОП Груп" иска да направи реалност Вашите мечти. За това ние създадохме **перфектния** компютърен клуб. Независимо дали сте геймъри, интернет сърфисти или хора, желаещи да опознаят компютърния свят чрез професионално обучение, това е мястото, което търсите. Защо ли? Защото тук е просторно и приятно! Защото има обособени зали за игри, интернет и обучение, оборудвани със супер мощни машини! Защото има оптична връзка към Интернет! Не вярвате ли? Единственият начин да ви убедим е като ви поканим да видите центъра ни, понеже той просто не може да бъде описан!

О, Морфиус, прости ни !!! :)

За геймърите може би е достатъчно да се каже, че за поддръжката на игрите и мрежата ни са се погрижили и ще продължават да се грижат лично от Headoff Gaming Club, а всички знаят какво могат те! По отношение на Интернет също сме направили максималното. Оптична линия от БТК и достатъчно широк Интернет канал, за да се играе или сърфира перфектно от всичките 40 (до края на годината 70) машини **едновременно**. Лекторите ни по компютърно и Интернет обучение са преподаватели от най-престижните учебни заведения у нас и специалисти от водещи компютърни фирми.

Не питайте какво ни струваше всичко това. :)

КОМПЮТЪРЕН ЦЕНТЪР "ТОП ГРУП"
ОТВАРЯ ВРАТИ В НАЧАЛОТО НА МЕСЕЦ ОКТОМВРИ.
НАМИРА СЕ В Ж.К. "БОРОВО" УЛ. "ТОПЛИ ДОЛ" №1-3

CLUB HEADSHOT

КОМПЮТРИ
КОМПОНЕНТИ
UPGRADE
МРЕЖИ
СЕРВИЗ
САТЕЛИТНИ СИСТЕМИ
РЕКЛАМА
ЦИФРОВА ФОТОГРАФИЯ
РЕКЛАМНИ ЧАСОВНИЦИ
ПЕЧАТ ВЪРХУ ТЕКСТИЛ
WEB СТРАНИЦИ

София 1404 Бул.Л.Каравелов №85
Читалище "Димитър Дончев"
Тел. (02) 589 179
GSM 088 874 468
Site: www.alac.hit.bg
e-mail: kraslandreev@yahoo.com

Искам да играя в залите на
Мултимедиен център
EUROCOM
Пловдив_ ЖР Тракия (до бл.142), бул. Шести септември № 188, ул. Скопие № 39-А, бул. Източен № 1

InterBGcom
интернет доставчик
В света на хищниците Ви е необходима...
...ВЛАСТ над МРЕЖАТА

Дневен достъп за фирми от 08:00 до 19:00ч. (вкл. e-mail)	25 лв.
Пълен достъп, неограничен във времето - за студенти и ученици (вкл. e-mail)	20 лв.
ISDN	0,72 лв./час

Цените са с включен ДДС
Безплатна инсталация във вашия дом (офис)!
ул."Бенковски" 7, тел.: 02 / 91444 (вътр. 128, 129)

PC MANIA
it's now safe
to logon to the network
свободни компютри за Интернет, превъзходна връзка, 90 ст/час
приятна обстановка в залата на PC Mania
бул. Скобелев 40, тел: 51 36 08

Headoff Direct!
Високоскоростната мрежа от гейм клубове в София
начинът да усетите Net-а във Вашия клуб!
Интернет
Връзка между клубовете
Сървъри за игра
Двумегабитова цифрова връзка по наета линия
http://direct.headoff.com

КЛУБОВЕТЕ, КОИТО ИЗПОЛЗВАТ ВИСОКОСКОРОСТНА ВРЪЗКА В МРЕЖАТА HEADOFF DIRECT!

Headoff Gaming Club, Diablo, PC Mania Club, fun.club, Cyber Zone, Axel, Allien's club, Камания 99, Spider Net, ElmetNet, Mackama Z, The X-Files, Южен кръст, Оникс, Gattaca, Вихрен, Club 117, Club@, PowerNet, Nightmare, Avatar, WWW, InterGames, Kobo, Virtus...

През декември 2001 г. ни очаква най-мащабното геймърско събитие на планетата - Световните киберигри – Сеул '2001 с общ награден фонд $300,000. Headoff G.I. е организатор на българското участие в шестте официални дисциплини. ПОБЪРЗАЙТЕ – още може да се запишете за участие в предварителните кръгове на квалификациите!

МЕСТА ЗА ЗАПИСВАНЕ

БАЛЧИК
- bladerun@hotmail.com

ВАРНА
- клуб DOOM I, телефон +359 52 256787; ул. "8-ми приморски полк" 81
- клуб DOOM II, телефон +359 52 610921; ул. "27-ми юли" 13
- клуб DOOM III, телефон +359 52 303106; ул. "Генерал Колев" 113

ВРАЦА
- компютърен клуб - телефон +359 92 24627, +359 88 720781; бул. "Демокрация" 9
- клуб CD-R - телефон +359 92 21098, +359 88 607355; ул. "Софроний"

ДОБРИЧ
клуб Extreme, тел. (58)38596, (48) 841605; ул. "Независимост" 5

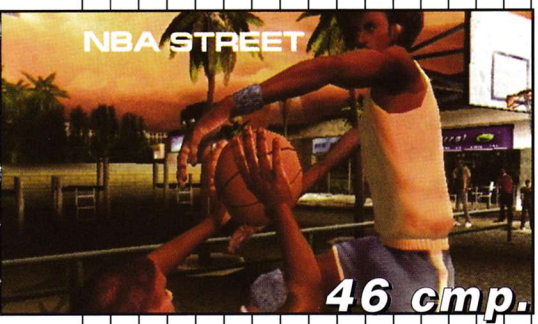
ПЛОВДИВ
- компютърен център 4K, телефон +359 32 271368; ул. "Костаки Пеев" 5, ет. 2

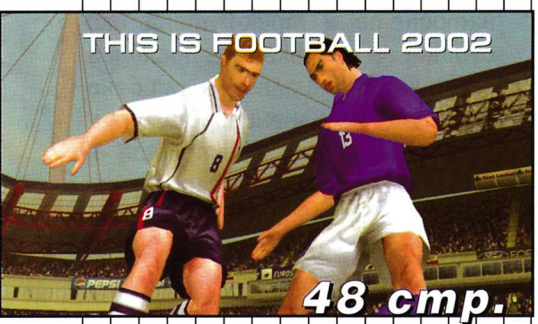
СОФИЯ
- Headoff G.I., телефон +359 2 9816969; ул. "Стефан Караджа" 7 вх. В; - стратегически партньор на Световните Кибер Игри за БългариЯ
- клуб Инферно, телефон +359 2 9743891; Младост - Пазара, Нов Търговски център "РеЯ"; - партньор на национално ниво за играте StarCraft: Brood War и Quake III Arena
- клуб Южен Кръст, телефон +359 2 713761; ул. "Райко Алексиев" 13 (зад кино "Изток"); - партньор за играта FIFA 2001
- клуб Age, ж.к. Лагера, Супермаркета (Age of Empires)
- клуб Сан Марино, ж.к Люлин III, бул. "Захари Стоянов" 17 (Counter-Strike)

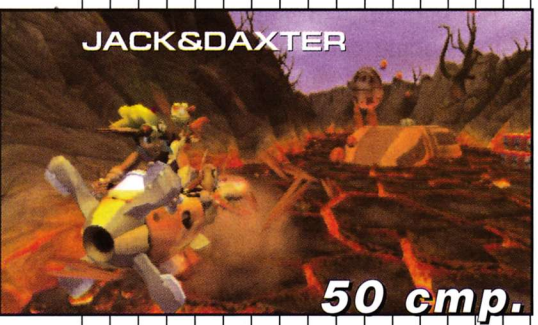
СТАРА ЗАГОРА
- клуб Сан Марино - Стара Загора, телефон +359 42 601888; кв. "Казански" бл. 22

ХАСКОВО
- фирма Канини, телефон +359 38 61213, +359 38 29643, +359 88 375742; ул. "Раковски" 26 А, ет.1

Изисквания към кандидатите: български граждани над 14 години.
Повече информация можете да намерите на адрес http://wcg.headoff.com или телефон: (02) 981-69-69





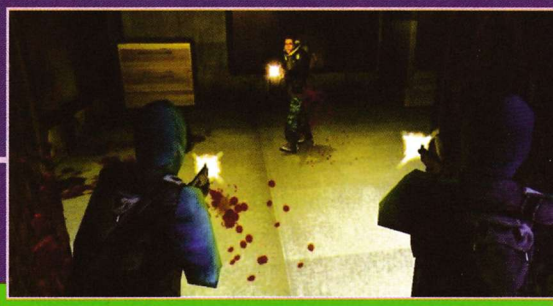


Уви, и в това издание на PS Mania предварителните прегледи имат изразително числено превъзходство пред ревютата. Всъщност ревюто е само едно – за NBA Street (PlayStation2), но това далеч не е единствена причина, поради която именно тя е и играта на броя.

Ивелин Иванов

UNIVERSAL INTERACTIVE И KONAMI РАБОТЯТ ПО THE THING

Едноименният филм на ужасите се появява по екраните през 1950 година, а през 1982 излиза римейк на режисьора Джон Карпентър ("Хелоуин", "Мухата", "Бягство от Ню Йорк"). Играта ще бъде екшън-адвенчър и ще се появи на пазара през 2002 г. от каталога на Vivendi Universal. Ето и някои от първите официално публикувани скрийншотове от The Thing, план увана за PlayStation2 и PC формат.



FINAL FANTAS-ТИЧНИ ПРОДАЖБИ

От 19-ти юли насам, когато беше премиерата на играта, само в Япония са продадени 2.14 милиона копия от Final Fantasy X. Това е първата PS2 игра, чиито продажби, надхвърлиха двумилионната граница. Очаква се играта да се появи в Щатите през януари следващата година.

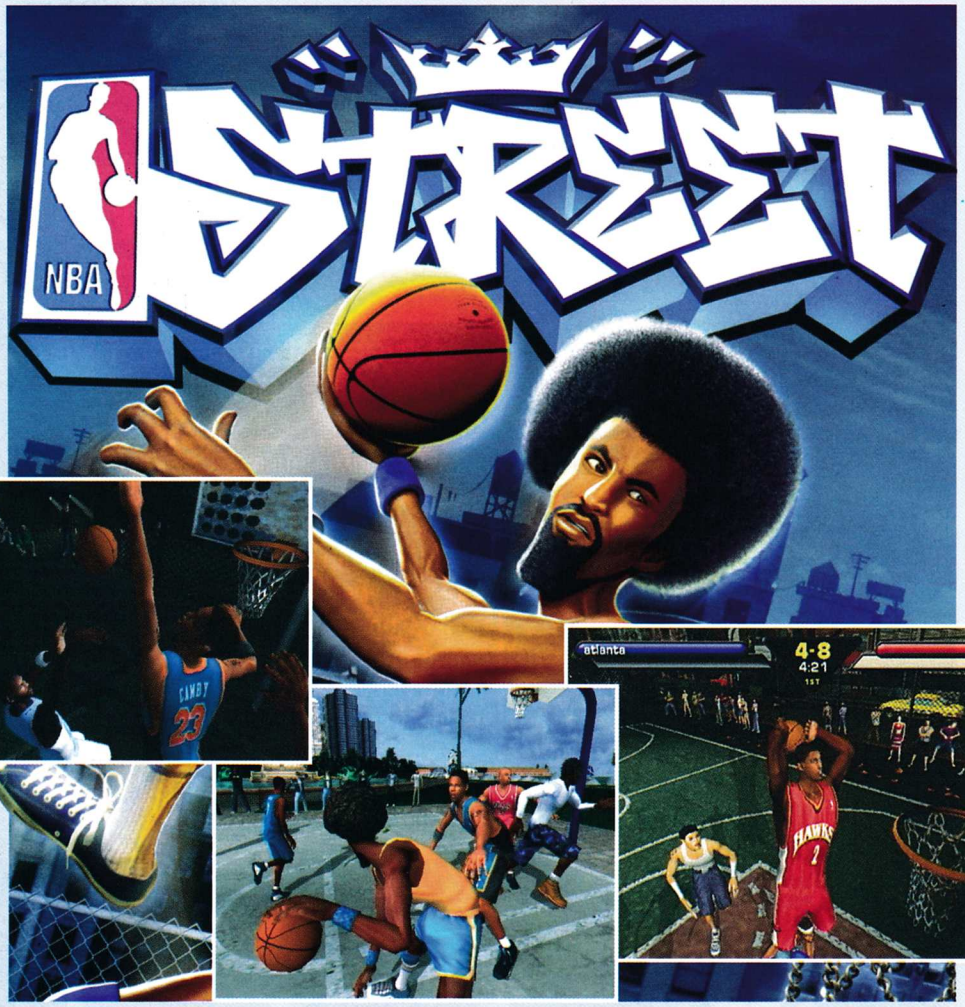
KONAMI ЗАВЛАДЕНИ ОТ УОЛСТРИЙТ ТРЕСКА

През септември тази година на японския пазар ще се появят бонове за две от предстоящите заглавия на Konami — Metal Gear Solid 2 и Suikoden. Всеки от "инвеститорите", закупил подобен бон, ще получи и по едно копие от съответната игра. Въпросните бонове дават на своя собственик правото на процент от общата печалба при продажба съответно на Metal Gear Solid 2 или Suikoden. Засега подобни бонове ще бъдат продавани само в Япония.

UBI SOFT ЩЕ ИЗДАВАТ "МАЙМУНСКИ" ИГРИ

Френският издател Ubi Soft Entertainment подписа договор с Fox Interactive и Visiware за създаването на игри по филма "Планетата на маймуните" и по едноименния роман на Пиер Бул. Вече са планирани заглавия в поне четири различни формата — Game Boy Color, Game Boy Advance, PlayStation и PC, някои от които може да се появят още до края на този месец.

Не помня да съм си падал някога твърде по баскетбола. Трудно бих събрал търпение, за да изгледам цял баскетболен мач, пък бил той и за шампионската титла. И въпреки това ми беше необходима около минута и половина, за да се влюбя в NBA Street



Точно в това е и магията на тази игра — не е нужно да си баскетболен фен, за да ѝ се изкефиш максимално. Не се сещам за друга геймка, която да балансира така умело между чисто аркадния тип купон и реалната спортна симулация. Един момент... Грешка! Разбира се, че се сещам за такова заглавие. SSX — сноуборд симулаторът, когото всички единодушно признаха за най-доброто име в стартовия списък за PlayStation2! В това няма нищо случайно — и двете игри са работа на "новобранския" екип на EA Sports BIG. Едно е сигурно — тези пичове знаят не само как да правят страхотни игри, но и как да купонясват яко.

Защото за да направиш игра като NBA Street, определено трябва да си поне малко "party animal", или казано на чист български — купонджия. Както сами добре знаете, американският баскетбол (като че ли има някакъв друг!) е в равни части спорт и шоу. И ако приемем, че в шампионата на Националната баскетболна асоциация това съотношение е 50/50, то в NBA Street разпределението е по-скоро

30/70 в полза на шоуто

Досещате се от името на играта, че става въпрос за уличен баскетбол. Да, точно като този в "Белите не могат скачат". Всъщност, не съвсем като във филма. И за да използвам изтърканото клише — NBA Street наистина е баскетбол от друга планета. Планета, която като начало има значително по-слаба гравитация. В тази игра ще видите — не, ще направите собственоръчно изпълнения, пред които бледнеят и най-невероятните фокуси на звездите от NBA. Какви по-точно ли? Не, няма да ви кажа. Поради две причини. Първо — езикът (поне моят) е твърде беден, за да ги опише подобаващо. И второ — защо да ви развалям удоволствието да ги открие сами?

Управлението, което вероятно ще ви се стори свръхсложно по време на обучаващата част, всъщност е

адски лесно и удобно

Имате по един бутон за пас, стрелба, отнемане и скок. Всеки от тези четири бутони има и дублираща функция — трик, забивка, добавка и т.н. Четирите "шифта" (R1, R2, L1 и L2) управляват турбо функцията. Задръжте някого от тях и вашият играч ще прекоси игрището като мълния, в случай че турбометърът в горния край на екрана е все още пълен. Ако едновременно с това натиснете и трик-бутона или бутона за забивка, ще последва различно специално (и особено ефектно) изпълнение. Различните комбинации от шифтовете и трик бутона задействат различни "номера", а откриването на пълната колекция от баскетболни фокуси, както вече споменах, е як купон сам по себе си.

И за да е партито още по-сериозно, на него са поканени и куп истински NBA звезди, които да премерят сили с уличните асове. Не ме питайте за имена — казах ви, че не съм баскетболен фен. Всъщност сещам се за едно — Негово Въздушно Величество МАЙКЪЛ ДЖОРДАН! Както виждате, дори аз съм чувал за него. Добре е като за начало, а?!

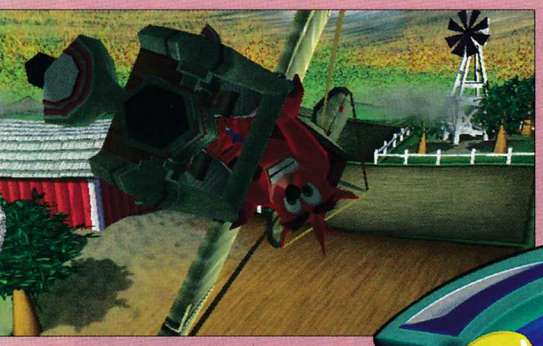
Но над всички тези апетитни подробности стои фактът, че NBA Street се играе като по мед и масло. Никак, ама никак не е нужно да си изиграл до едно безбройните вече издания на NBA Live, за да преминеш на "ти" с тази игра още след първия половин час. Оттам нататък всичко е въпрос на малко сръчност и много въображение.

SPORT SIM

графика	★★★★★☆
звук	★★★★★☆
геймплей	★★★★★★
общо	★★★★★☆

PS2

издател	EA Sports BIG
играчи	2
	http://nbastreet.ea.com/



Макар Sony никога да не са обявявали официално Crash Bandicoot за талисман на PlayStation, именно рижият космат песоглав е непризнатият, но всеобщ народен любимец. Появата на Crash-игра се бавеше и не след дълго плъзнаха слуховете, че новият Crash щял да бъде за — о, ужас! — X-Box...

Както обикновено, в слуховете винаги има и доза истина. Оказа се, че Universal Studios, собственик на правата върху героите от цялата Crash вселена, са поразвалили отношенията си със Sony. Вероятно оттам е дошло и решението им да не възложат създаването на следващата Crash игра на практически венчаните за Sony Naughty Dog. В момента Naughty Dog едва се сдържат да не блъвнат

огън и жупел

по въпроса, но факт е, че Crash и компания са създадени по идея на хора от Universal. С това не искам да омаловажа приноса на Naughty Dog, които пък са безспорните автори на Crash игрите. Universal си "изтеглиха" героите и повериха създаването на първия PS2 Crash на британците от Traveler's Tales. В каталога им се мъдрят заглавия, между които хитове като Sonic R, A Bug's Life и Toy Story 2. Новата игра няма да носи никакви номерации и ще се казва просто Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex.

The Wrath of Cortex ще се състои от пет "центъра", всеки от които обединява по пет нива плюс битка с бос. Ще има и нива от нов тип, организирани като арени, по които Краш ще обикаля със своя нов джип или с "атласферата" (голяма прозрачна сфера, която Crash задвижва, тичайки в нея), като се опитва да изпълни различни задачи и едновременно с това да отблъсне атаките на някои от добре познатите ни гадняри като Дингодайл, Тайни и ЕнТропи.

И като си говорим за превозни средства, освен джипа и атласферата в The Wrath of Cortex ще има няколко доста интересни нови возила — делтапланер, ракетна раница, подводница и дори управляем робот, подобен на този, с който Рипли видя сметката на чудовищната майка в "Пришълците".

В новата игра на Traveler's Tales за пръв път в Crash игрите ще бъдат въведени мини-босове, а и бос нивата като цяло ще са доста по-изпипани и сложни (в добрия смисъл). Вместо направо да се впуска в битка на живот и смърт със съответния бос, Crash ще трябва първо да премине през изпълнен с препятствия и капани изследователски център, да речем.

Друго интригуващо нововъведение ще бъдат

откритите пространства

(в стил Spyro), които да разнообразяват опнатите като по конец jump`n`run пасажи. Създателите на играта дори планират да вплетат в тези открити пространства различни логически загадки, нещо наистина невиждано до момента в Crash игра. Първоначално мислехме дори да направим новия Crash доста по-близък до конзолните 3D екшън адвенчъри от сорта на Banjo-Kazooee и Mario 64 — отбелязва Суарез. После обаче си казахме: "Един момент, феновете на Crash едва ли ще искат това". И като се замисли човек, Spyro и Crash наистина се харесват от различен тип хора, като аудиторията на Crash игрите определено е по-широка.

Crash ще се сблъска също с непознати до момента противници, както и с нов тип сандъци като например нитросандъците, които ще засичат неговото движение и ще експлодират, ако той се приближи твърде много. Естествено, Traveler's Tales са измислили и измъкване от подобни неприятни ситуации — Crash ще може да се промъква "на пръсти" покрай нитросандъците, така че те да не могат да го "усетят".

Въобще, макар Traveler's Tales да са се придържали максимално стриктно към проверената вече формула, изненади в Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex явно не липсват. Играта се очаква в началото на следващата година и при цялата ми любов към Naughty Dog аз лично пет пари не давам кой точно я е правил, стига тя да излезе наистина добра. Засега нещата вървят натам, пък ще видим.

JUMP'N'RUN

издател Traveller's Tales
излиза ноември 2001
http://t-tales.com/

Очертават се повече от вълнуващи коледни празници за феновете на футболните симове. За двата последни месеца на годината на пазара трябва да се появят три наистина сериозни заглавия, при това само в PlayStation2 формат

Няма грешка – това е третото издание на така добре познатия ни This Is Football и дебют за PlayStation2. Амбиция на този проект не е липсвала никога – зад него стоят самите Sony Computer Entertainment. От самото начало TIF можеше да се похвали с пълен лиценз за имената на футболистите и клубните отбори, най-внушителната колекция от национални първенства и стадиони, които представляваха перфектно копие на някои от най известните футболни арени по света. Единственото нещо, което куцаше на тази игра, беше... самата игра. Вероятно сте чели ревюто за This Is Football 2... При задаваща се конкуренция от калибъра на FIFA 2002 (Electronic Arts) и Pro Evolution Football (Konami) аз лично не бих се пробвал трети път. Очевидно Team Soho са по-големи куражлии. Или пък просто FIFAPro лицензът на SCEE (този, който им дава правото да използват истинските имена на играчите) просто още не е изтекъл. Така или иначе This Is Football 2002 е факт, поне на ниво "копие за предварителен преглед".

FOOTBALL SIM

издател SCEE / Team SoHo
излиза Коледа 2001

При общо взето негативното ми отношение към тази поредица трябва да призная все пак, че в новото издание скокът по отношение на графиката е наистина гигантски. На моменти TIF 2002 изглежда по-добре дори от Pro Evolution Football (за когото ще си говорим в следващия брой). Team Soho са успели да "възпроизведат" с впечатляваща точност

над 250 звезди

от почти целия обозрим футболен небосклон. Нещо повече – мимиките, жестовете и реакциите на играчите по терена и дори на съдиите са не само разнообразни, но и добре премерени и перфектно съобразени с конкретната ситуация.

Стадионите също са коренно преобразени и изпълнени с живот като никога досега. Реакциите на зрителите са синхронизирани със събитията на футболното поле. Коментарът, който беше едно от малкото получили се добре неща в предишните две игри, отново е на ниво, без обаче все още да може да се мери с този на FIFA игрите. За съжаление за кажи-речи всички останали звукови елементи не може да се каже почти нищо добро. Като цяло всичко е доста глухо и определено му липсва усещането за пространство, като че ли всеки от мачовете се играе на закрито, при това в зала за хандбал.

Анимациите на играчите този път са значително по-приятни за окото, макар някои от старите издънки да са останали непокътнати. Team Soho твърдят, че движенията са "сваляни" от звезди на Астън Вила. Не знам, може би са имали предвид контузените звезди на Вила. И все пак като цяло TIF 2002 се представя съвсем прилично и по този показател, уви, без да блести с кой знае какви попадения.

Изгладени са и някои от най-търчащите ръбове на изкуствения интелект – особено при вратарите. В резултат от това в играта могат да се видят някои от най-впечатляващите излизания на играчите с първи номер, които често ще изтръгват от вас въздишка на облекчение или пък приглушена "благословия", в зависимост от това за чий точно вратар става въпрос. Нападателите също се държат далеч по-адекватно, но за сметка на това защитниците определено ще ви скъсат нервите. Може би затова и двуцифрените резултати не са рядкост.

Все още нямам категорично мнение за самия начин на игра. Той определено е доста по-изпипан от този на предишните две части. Едновременно с това отново има някои доста явни издънки, преди всичко при пасовете. Обещавам ви пространно (и обективно) ревю в ноемврийския брой.

Mummy Returns

Разбира се, че не съм забравил за материала за Mummy Returns в предишния брой. Но този "отзив" беше базиран на впечатленията от версията на играта, демонстрирана на E3 през месец май тази година. Най-неочаквано се сдобих с preview версията на Mummy Returns и просто не можах да се сдържа да не й направя един "истински" предварителен преглед

Може би си спомняте, че в предишния брой ви казах, че графиката в E3 демото на играта далеч не е била чак толкова впечатляваща. Тогава един от дизайнерите на Blitz ми спомена, че финалната версия на играта ще бъде променена до неузнаваемост. Всички така казват, си казах аз. Не щеш ли обаче пичът се оказа прав. Е, може би "до неузнаваемост" е малко силно казано, но момчетата от Blitz определено не са стояли със скръстени ръце през изминалите близо четири месеца.

Нека все пак да започнем с няколко думи за самата игра, в случай че сте пропуснали предишния брой. Става въпрос за екшън приключение, което

следва историята на едноименния филм

(втори в поредицата) с почти педантична точност. Съдейки по прескомюникето на Vivendi, Blitz са си позволили само няколко съвсем дребни забежки (дано да са за добро). Принципно действието се развива точно като в пълнометражния оригинал на сравнително равни части в Лондон, Кайро и сред развалините на древното хранилище Хамунаптра. Играещият може да избере ролята на героичния (и вече женен) Рик О'Конъл или на демоничния и мъртъв от доста време жрец Имотеп, който всъщност е мумията, спомената в заглавието. Освен че имат своя различна история, двамата герои разполагат в играта и с различен арсенал. О'Конъл разчита почти изцяло на огнестрелни оръжия – револвери, карабини, картечници. Далеч по-екзотичният Имотеп разполага като начало с меч (за случаите, в които му "свършват батериите") плюс богат набор от египетски фокуси, т.е. магии. Всяка от магиите на жреца е подплатена със зрелищни светлинни ефекти, които пак според обещанията на създателите на Mummy Returns би трябвало да са още по-впечатляващи в окончателната версия.

Поне два от елементите на играта са претърпели, ако не драстична, то поне осезателна еволюция. Като начало текстурите. Светът на Mummy Returns вече изглежда далеч

по-детайлен и значително по-богат на цветове

Някои от моделите на персонажите пък са подплатени с т.нар. "динамични текстури". Благодарение именно на тях постепенното превръщане на Имотеп от съсухрена мумия в пращящ от здраве гологлав гадняр изглежда в играта вече почти толкова впечатляващо, колкото и във филма. В междинните филмчета, създадени с енджина на играта, лицевите анимации на героите са синхронизирани с диалога, като резултатът е определено впечатляващ.

Движенията на персонажите (включително на второ, трето и нататък така степените) също са в пъти

по-плавни и убедителни

В preview копието за пръв път видях няколко от новите "гадове", които са наистина много cool. Мисля си даже, че Scorpion King (демек Скалата) изглежда в играта по-добре, отколкото на живо. Главните герои пък приличат почти поразително на актьорите от филма. Вгледайте се внимателно в някои от скрийншотовете и ще видите, че не преувеличавам ни най-малко. Диалозите и репликите – уви! – са озвучени от дубльори, които затова пък са се справили наистина много добре.

Финалната версия на Mummy Returns ще съдържа дванайсет доста мащабни нива с прилично разнообразие от терени, пръснати из седем различни локации. Очаква се играта да се появи на пазара в началото на ноември, така че ослушвайте се и се оглеждайте, фенове на "археологическия екшън".

ACTION

издател Vivendi Universal
излиза Коледа 2001

Jak & Daxter

Самосима

Едва ли някой би възразил, че именно Crash Bandicoot беше талисманът на PlayStation. Дълго време обаче производителят Naughty Dog пазеше мълчание за бъдещите си проекти

Най-неочаквано Sony съобщиха, че на тазгодишното E3 ще обявят новия проект на Naughty Dog, които от край време са взели под крилото си. Изненада №2 — оказа се, че поредната игра няма нищо общо с добрия стар Краш. До този момент никой не беше и чувал за Jak&Daxter.

Историята

Против волята на Самосима главният герой Джак тръгва на пътешествие през забранен остров и открива там Руините на Пророка. Джак и приятелят му Декстър решават да проучат странните постройки. Всичко върви добре, поне докато Джак бута без да иска Декстър в огромен варел, пълен със странна черна слуз. Последствията, макар и не фатални, не са особено приятни. Поне за Декстър, който се превръща в подобно на катерица същество.

Магът Самосима открива, че Декстър е бил изложен на влиянието на дарк еко, опасна субстанция, останала от времената на сътворението на Вселената. Единственият начин Декстър да си възвърне предишния вид е двамата с Джак да предприемат рисковано пътуване далеч на север, за да открият мага Гол Акерон. Само той изучава тайните на дарк еко и може би ще успее да помогне на Декстър.

Двамата приятели поемат на север заедно с Кейра, дъщерята на Самос. По пътя си те ще срещнат загадъчната раса на Пророците — същества, които могат да контролират дарк еко и накрая ще разкрият планове на извратения от въздействието на магическата субстанция Гол Акерон и неговата зла сестра Мая. Двамата злодеи са намислили да отвлекат четиримата върховни Магове, един от които е Самосима, и след това да ги накарат да създадат заедно гигантски робот. С негова помощ Гол Акерон и Мая смятат да се доберат до огромни подземни залежи от дарк еко, дори за целта да трябва да изкривят самата същност на света.

Геймплеят

Според момчетата от Naughty Dog новата игра ще обединява в себе си елементи на джъмп енд рън, адвенчър и стратегия. В Jak&Daxter ще има и сериозен набор от мини игри, между които и надпревара със странни превозни средства, кръстени A-GraV Zoomer. Играта ще се състои от 15 нива, 5 поднива за мини игрите (надпревара, риболов и т.н) и две бос арени. Светът на Jak&Daxter се състои от пет различни поселища, всяко от които изпълнява ролята на хъб. Хъб е място, където се пресичат множество пътища. Подобна структура позволява да се връщате в "предишни" нива и евентуално да изпълнявате поредицата от мисии в произволна последователност.

Нещата стават още по-интересни. Naughty Dog се кълнат, че в Jak&Daxter героите (т.е. вие) ще могат да прекосяват света на играта буквално от единия до другия край без паузи за зареждане на нова "порция" от терена. Атмосферните условия в Jak&Daxter ще се променят, а денят постепенно ще преминава в нощ и обратно. Повечето от предметите и елементите ще бъдат самостоятелно моделирани 3D обекти, което означава, че повечето от тях ще могат да бъдат премествани, повдигнати и, разбира се, потрошени. Нека си признаем — приятно е да счупиш по нещо от време на време в игра, ако не заради апетита си към разрушение, то поне за да се увериш, че всичко наоколо не е просто "тапет".

Накратко, Jak&Daxter очевидно има с какво да привлече вниманието ни, поне на този етап. Какво да кажа, освен дай боже! Съдейки по демо клиповете, излезли до момента, засега играта изглежда по-скоро като луксозна версия на Crash с други герои. Но до Коледа има още време. Кой знае?

JUMP'N'RUN

издател	Sony Entertainment
излиза	зимата 2001
	http://www.scea.com/

PlayStation Cheats

MIDNIGHT CLUB (PS2)

Ако имате на мемори картата си запис от Smuggler's Run, ще можете да управлявате бъги по мрачните улици на Лондон. Ще се появи надпис: Благодарим ви, че купихте и двете игри.

STAR WARS: STARFIGHTER (PS2)

*Повечето от тези опции стават достъпни след изпълнението на определени мисии, но ако не ви се чака, просто въведете следните кодове в **Codes** менюто:*

OVERSEER — Отключвате всичко
MINIME — Неуязвимост
BLUENSF — Скритите кораби от бонус мисиите
ANDREW — Мултиплейър нива
SHIPS — Галерия с вражеските кораби
HEROES — Космически кораби и главни герои

SSX (PS2)

Трънката и в тази игра е да си заслужите всичко това сами, но ако сте избрали лесния път към славата, моля:

Хикс, Хикс, Хикс, Хикс, Хикс, Хикс, Хикс, Квадрат — Максимални показатели
Долу, Ляво, Горе, Дясно, Хикс, Кръг, Триъгълник, Квадрат — Всички писти, екипи, бордове и състезатели

X-SQUAD (PS2)

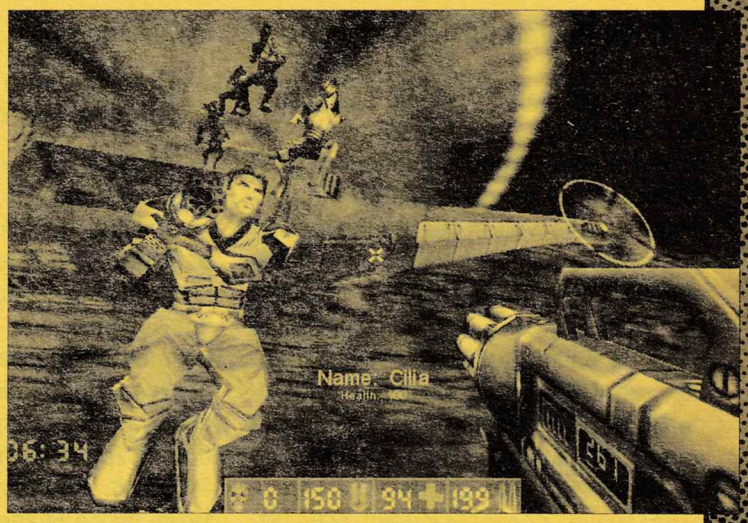
За да ви повишат на мига в някой от споменатите чинове, наберете следните комбинации (ще чуете звук за потвърждение):

R1, L2, L1, R2 — Лейтенант
Кръг, R1, Кръг, L1, Триъгълник, R2 — Капитан
L2, Квадрат, R2, Триъгълник, L1, Кръг, R1 — Майор
Триъгълник, Квадрат, Кръг, Квадрат, Триъгълник, Кръг — Полковник
L1, L1, L2, L2, R1, R1, R2, R2 — Генерал
Кръг, Кръг, Кръг, Кръг, Триъгълник, Квадрат, Квадрат, Квадрат, Квадрат — Командир на X-Squad

ONI (PS2)

*Докато играете, натиснете **Select** и след това го осветете в менюто. После въведете изброените кодове. Трябва да чуете потвърждаващ звук, ако сте ги въвели успешно!*

L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, L2, L2, L2, L2 — Смяна на персонажа.
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Дясно+Долу, Дясно+Долу, Кръг, Квадрат — Смърт с един изстрел
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Дясно+Долу, Дясно+Долу, Дясно+Долу, Кръг — Безкрайно здраве
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Дясно+Долу, Дясно+Долу, Кръг, Квадрат — Посилни удари
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Дясно+Долу, Дясно+Долу, Квадрат, Кръг — Малки персонажи
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, L1, Дясно+Долу, L2, Дясно+Долу — Безкраен Phase Cloak
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Квадрат, Кръг — Големи глави
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, L2, L2, L1, Дясно+Долу — Безкрайни муниции
L2, L1, L2, Квадрат, Кръг, Квадрат, Дясно+Долу, Квадрат, Кръг, Дясно+Долу — Големи персонажи



UNREAL TOURNAMENT (PS2)

За достъп до дадените чийтове ударете пауза и натиснете:

Горе, Долу, Ляво, Дясно, Дясно, Ляво, Кръг — Прескачане на ниво
Квадрат, Кръг, Ляво, Дясно, Кръг, Квадрат — Неуязвимост
Ляво, Дясно, Кръг, Кръг, Кръг, Дясно, Ляво — Максимални муниции

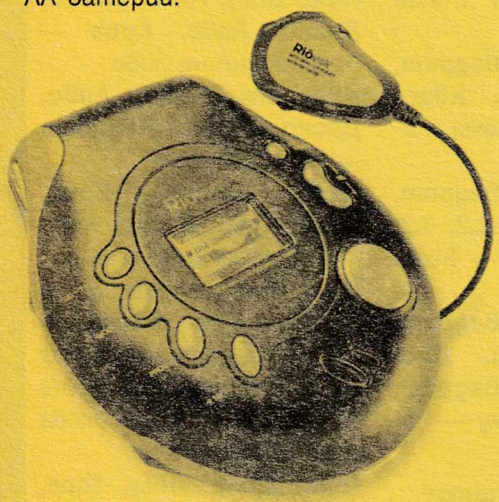
*Запишете играта и се върнете в основното меню. Изберете опцията **Resume Game**, изберете записаната преди това игра и натиснете:*

Горе, Долу, Долу, Горе, Ляво, Горе, Дясно, Долу — Избор на ниво

MIXED NEWS

Нови RioVolt CD/MP3 Player-и

Една от най-големите американски компании за производство на портативни аудиоустройства SONICblue разшири серията на продуктите си Rio Volt с два нови модела. Поредните попълнения са продължение на най-добрия CD/MP3 Player – Rio Volt SP 100, който струваше $145. Новият SP90 е "леката версия" на SP100. Има същите функционални възможности – 120 секундна антишок защита, издръжливост до 15 часа със стандартни батерии, еквалайзер, програмируеми play list-и. Пристига в комплект със слушалки, ръководство за употреба и две АА батерии.



Липсват обаче така удобното дистанционно управление, адапторът и софтуерът, които са включени към доставката на SP100. Другият нов модел SP250 има всичко, което може да си пожелае музикалният маниак. Освен всички стандартни възможности той има вграден FM тунер, антишок защитата му е увеличена до 8 минути, поддържа ID3 Tags, дисплеят му е по-голям и с по-добра разделителна способност. Идва с много екстри – две rechargeable батерии, ръководство за ползване, дистанционно, адаптор, софтуер за PC и Mac, два вида слушалки и кутийка за носене. Убийственият му дизайн в черно направо е побъркващ. Е, цената е $179.95, но си струва, щом ще имате най-доброто.

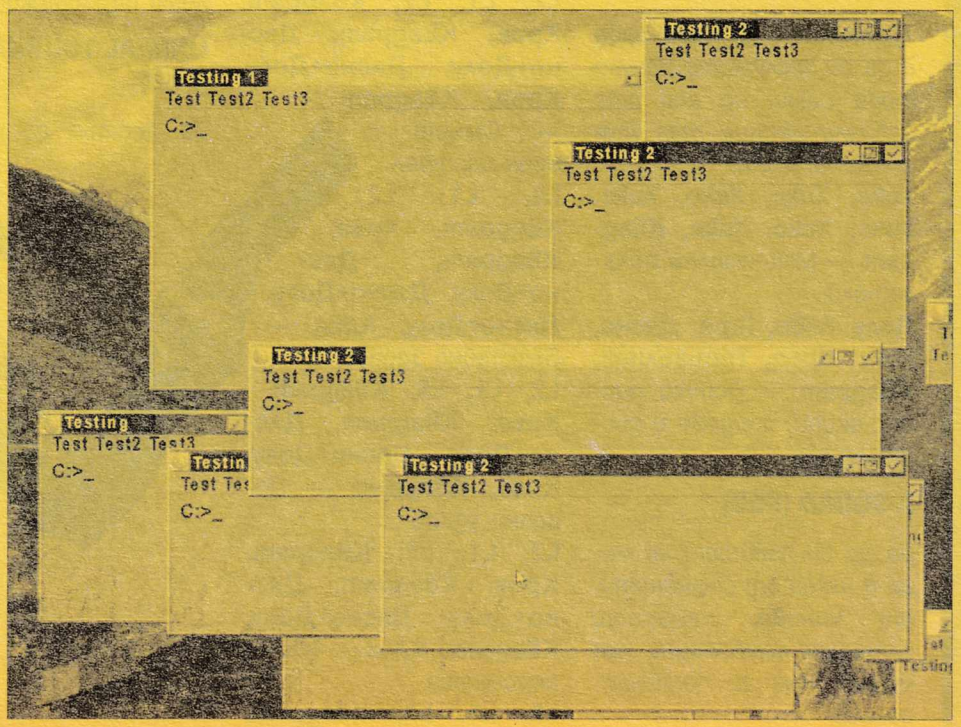
Следващото поколение XBox на Microsoft

Английското списание PC Format разбули една от най-строго пазените тайни на Microsoft. Компанията работи в пълна секретност над HomeStation, наследника на XBox. Графиката ще се основава на новата технология от Nvidia – чипа nForce. Поддържа се Dolby Digital sound и технология за видеокомпресия, изградена върху Windows Media Player 8. Конзолата обаче няма да може да се ъпгрейдва. HomeStation е снабдена със DVD Player, харддиск, възможност за комуникация с други портативни устройства чрез Bluetooth или HomeRF протоколи. Това е заявка за участието на машинарията в така наречените "къщи на бъдещето", където всичко е автоматизирано, чрез комуникация между отделните устройства. Освен за PC/XBox игри ще може да бъде използвана като видео/DVD player, за слушане на музика, записване на видео на харддиска и изпращане на съобщения по мрежата. Устройството най-вероятно ще се продава евтино. Стратегическата идея за него е да вкара .NET технологията на Microsoft в дома ви и да донесе печалби на гиганта от предлаганите платени онлайн услуги и софтуер.

PETROS
operating system

PetrOS – Windows съвместима операционна система

Trumpet Software International, известна от близкото минало с мрежовия си софтуер Trumpet Winsock, се е заела с интересната задача да направи Windows съвместима операционна система. Проектът се казва PetrOS и главният му разработчик е Peter Tattam. Идеята е новата система да е максимално лека, опростена и същевременно бърза. Тя постига зашеметяващи времена за boot спрямо Windows и има направо смешните системни изисквания от процесор 486+ и 2MB RAM. Ядрото й е само 190 KB. Текущата версия е 1.01 и тя поддържа много опции като многозадачност, виртуална памет, loadable драйвери, събития, сокети, дълги файлови имена, както и основните TCP протоколи. Има още да се поработи



над графичния интерфейс и мрежовите възможности. Предлага се програма за електронна поща и новини, но липсва браузър. От файловите системи се подържат всички видове FAT, като скоро ще има модул и за ReadOnly работа под NTFS. Поле за работа на програмистите има и в областта на драйверите за различните устройства. Например липсват такива за паралелните портове. Операционната система се предлага за $50 и има за цел да предложи на потребителите евтина и бърза алтернатива на Windows, върху която да могат да изпълняват своите приложения. Освен с всичко друго PetrOs е интересна и с това, че е разработвана на основата на Object Pascal, което сигурно радва много неколцината верни привърженици на езика от гимназиалните кабинети по информатика.

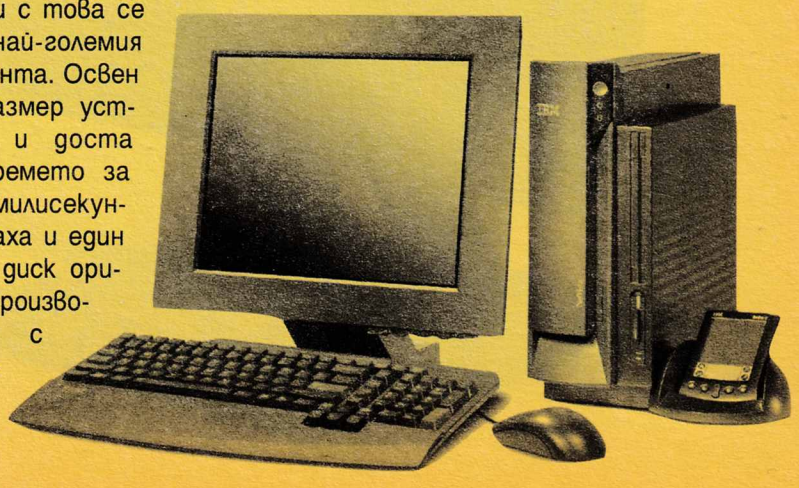
Nintendo GameCube излиза на пазара

На 14 септември в 7.00 часа в магазините на Токио започна продажбата на конзолата на Nintendo, наречена GameCube. Появяването ѝ на пазара беше предшествано от неколкомесечна рекламна кампания, която обаче беше помрачена от трагичните инциденти в Съединените щати. Въпреки това замисленият като съперник на Sony PlayStation 2 GameCube се разпродаде добре през първия си ден. Хиляди чакаха на опашки пред магазините, за да се сдобият с конзолата за $210 и изкупиха 80% от първоначално предоставените 500 000 броя.

Устройството на Nintendo е на основата на IBM Power PC "Gekko" процесор, работещ на 485MHz, с0 32KB първичен и 256 KB вторичен кеш. Звукът е изграден върху Macronix с честота на семплиране 48KHz. Графиката е в 24bit-а, като се поддържат много специални ефекти, като мъгла, anti-alaisnig, 8 хардуерно рендерирани източници на светлина, bump mapping и много други. Паметта използва специалната технология на Nintendo T-1 за по-бърз достъп. Дисковото устройство е 3-инчово базирано на технологията на Matsushita – Optical Disc Technology и е с обем приблизително 1,5 GB. Джойстиците са безжични, има възможност и за добавяне на 56.6 kbps модем. Играта на пазара за геймконзоли съвсем загрубя, след като през март Sony пусна PlayStation 2, а на 8 ноември в Щатите прави дебют и Microsoft-ският XBox на цена $299. Десет дни по-късно на американския пазар ще се представи и GameCube.

160 GB HDD от Maxtor

Световният лидер в производството на дискове Maxtor счупи всички рекорди, след като представи на 10 септември модела си DiamondMax Plus D540X. Както говори името, хардът е с размер 160GB и с това се превръща в най-големия IDE диск в момента. Освен огромния си размер устройството е и доста бързо, като времето за достъп е 9.6 милисекунди. Maxtor пуснаха и един по-малък 80GB диск ориентиран към производителността с време за достъп 8.5 милисекунди. Двата харддиска имат 2MB буфер, използват технологията BigDrive, даваща възможност за 48 битово адресиране или 144 pentabyte-а размер (мечти-и-и... мечти-и-и...). Могат да работят по новия ATA-133 стандарт, който позволява трансфер на данните със скорост 133 MB/sec. Неприятното е, че все още не са излезли дъна, които да подържат ATA-133, но основните производители са обещали до месец-два да можем да им се радваме. Цените на 160 GB и на 80 GB-те дискове са съответно $399.95 и $249.95 и доставката им ще започне към края на септември.



IBM твори революция

Преди години думите IBM и компютър почти се отъждествяваха, но напоследък думичката IBM изгуби част от митичното си звучене. Инженерите на пионера в компютърната индустрия обаче не спят и се готвят да изненадат света с втора революция след създаването на PC-то. Те успяха да построят една от трите основни типа логически електрически вериги (тази, която преобръща 1 в 0 и обратно) точно в една молекула карбон. Тя представлява молекула от карбонови атоми, която е оформена като тръба и е 100 000 пъти по тънка от човешкия косъм. Творението е вторият пробив на екипа, след като през април направиха масив от карбонови нанотранзистори, при които нямаше нужда да разделят металната и полупроводниковата част. Постиженията на екипа могат да доведат до построяването на много по-малки и изключително по-бързи компютри, още повече, че силиконовата технология скоро ще достигне своя максимум.

Сигурно сте чували – ако има елемент на компютърната конфигурация, който да изисква прецизен избор, това безспорно е мониторът. Но как да изберем монитор, който радва очите!

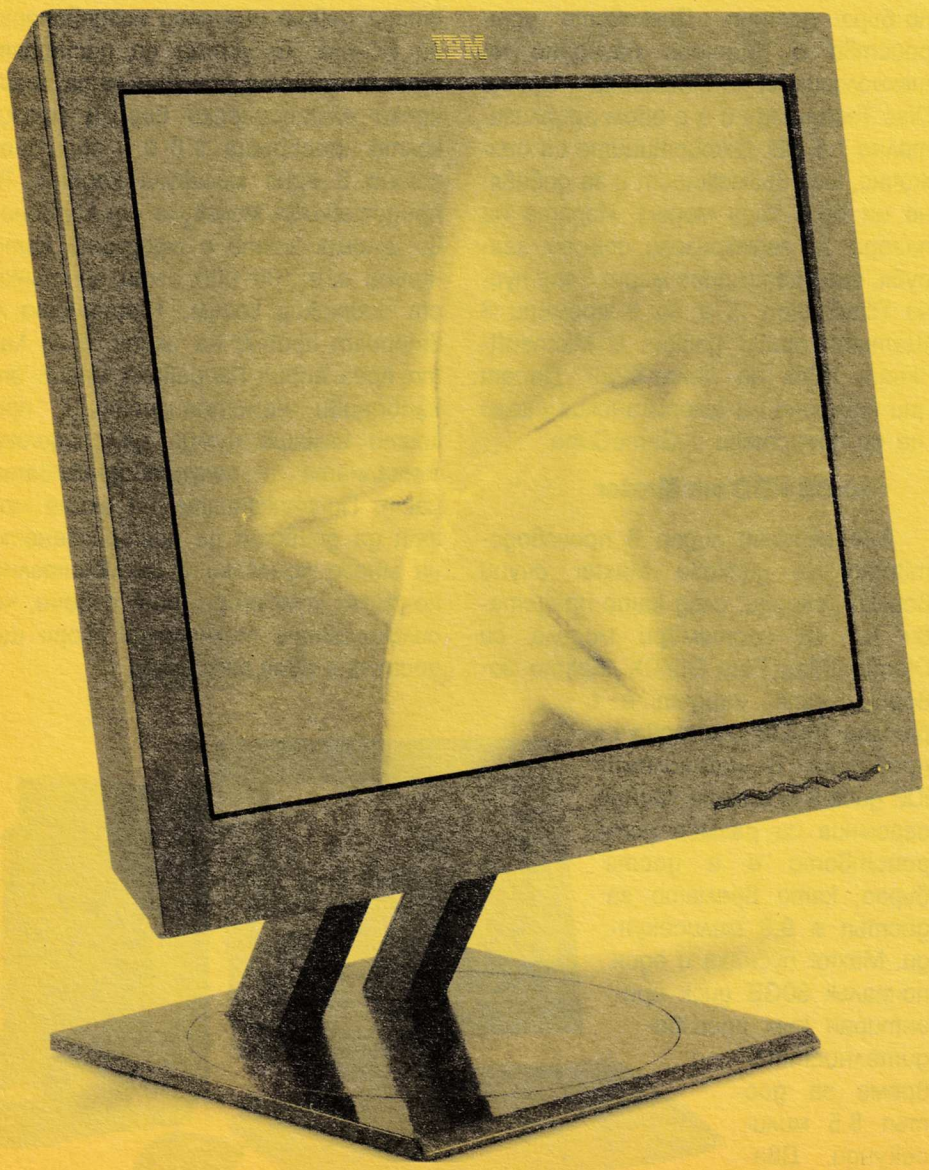
МОНИТОРИ – ЕВОЛЮЦИЯ И ПОКУПКА

Мониторът е един от най-важните елементи на компютъра. Той осъществява връзката с човека и обикновено на него се извежда резултатът от сложните задачи, изпълнявани от компютъра. Мониторът е един от най-скъпите компоненти (особено ако е качествен) — струва си да вложите пари в опазване на вашето здраве. Докато процесорът и видеокартата често се сменят след половин-една година, то мониторът ни съпътства поне през 2-3 цикъла на ъпгрейд. Затова е важно да изберем такъв, който да задоволява нуждите ни дълго време и заедно с това да щади очите ни.

Малко история

Първите IBM PC компютри са се продавали с чисто текстови видеоконтролери MDA (Monochrome Display Adapter), но бързо са били изместени от зелено-жълтите (евентуално 16 цветни) CGA — Color Graphics Adapter. След CGA идва ред на EGA — Enhanced Graphics Adapter. EGA режимът има възможност за работа с 64 цвята. VGA (Video Graphics Array) стандартът, който в разширена форма използваме и до днес, е разработен от IBM за PS/2 компютрите. От първоначалните 640x480 и 8-битов цвят (262 144 цвята) на VGA днес всички монитори са SuperVGA (над 640x480 разделителни способности) и поддържат 32-битов цвят (4 милиарда цвята повече, отколкото окото различава), а някои достигат 2048x1536 точки.

По времето, когато навлязоха първите SVGA монитори, най-малкият размер (дължина на диагонала) на настолен монитор беше 14" (инча, 1 инч == 2.54см) като имаше както цветни, така и черно-бели модели. Постепенно производството на черно-бели спря, а по-късно и на всички 14". SVGA мониторите донесоха нововъведения като "NI", "LR", "0.28".



Cathode Ray Tube

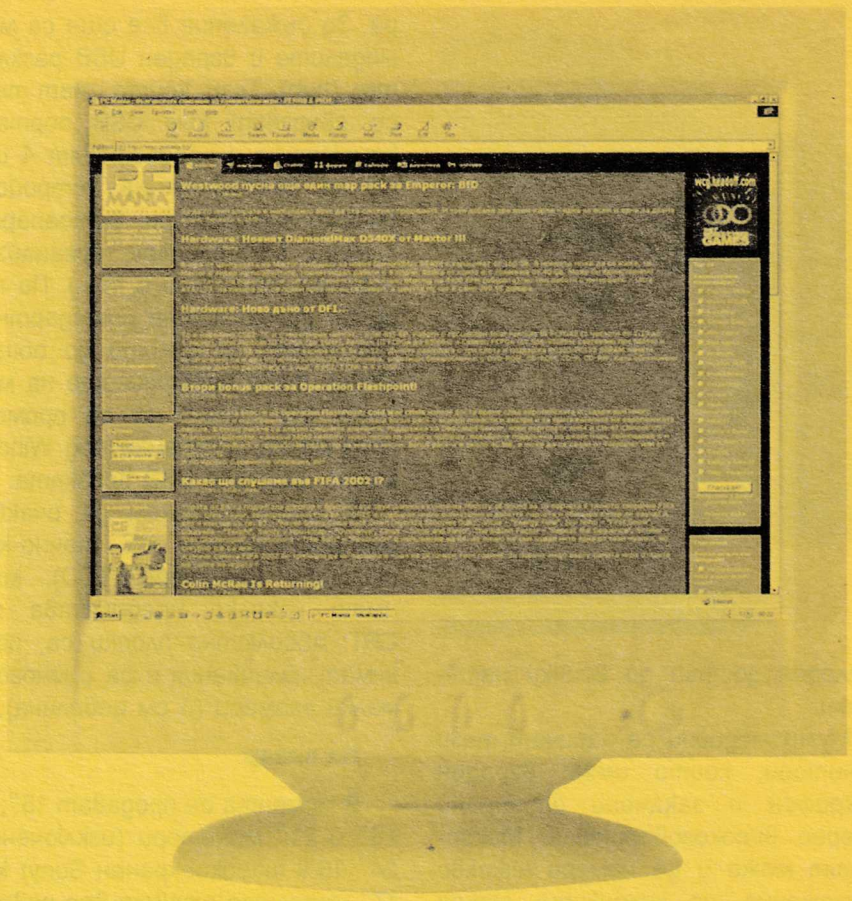
Характерно за CRT устройствата (ЕЛТ — Електронно-лъчева тръба) е, че изображението не е статично, а се изгражда непрекъснато. Лъчът (всъщност три лъча — за всеки от основните цветове червено, зелено, синьо) обхожда последователно екрана и осветява с нужната интензивност съответните точки (пиксели). При телевизорите (и по-старите монитори) обхождането става първо по четните, после по нечетните редове. Този режим се нарича Interlaced. При NI (Non-Interlaced) режима лъчът обхожда редовете на екрана един след друг, без да прескача никой от тях. По този начин изображението става значително по-ясно и качествено.

Честотата на опресняване (refresh rate) показва колко пъти лъчът обхожда екрана за една секунда. Колкото по-голяма е тази честота, толкова по-стабилно изглежда изображението. Ако тя е по-малко от 70Hz, почти сигурно е, че ще забелязвате неприятно мигане и трепкане на екрана (както ако гледате телевизор от 30-на сантиметра). Според научните изследвания честота от 85Hz е достатъчна 95% от хората да не за-

белязват мигане. Когато избирате монитор, проверете дали при желаната (поне 800x600 за 15", 1024x768 за 17", 1280x1024 за 19", 1600x1200 за 21") от вас разделителна способност се поддържа 85Hz или по-голяма честота.

"LR" е съкращение за "слаба радиация" (Low Radiation). На практика, ако мониторът не е сертифициран по международен стандарт, буквите "LR" ще означават само, че производителят го е "тествал" и е видял какви излъчвания има, но реално не е взел мерки да ги намали. Международните стандарти за излъчване са MPR (I и II) и TCO (1992, 1995, 1999). Всеки следващ (най-новият е TCO'99) поставя все по-тежки изисквания към намаляване на вредните излъчвания и на консумацията на енергия; използването на екологични материали и др. Мониторите, които покриват по-нов стандарт, щадят повече очите ви.

Разстоянието (хоризонталното) между точките, изграждащи изображението, се измерва в милиметри. Колкото по-малко е то, толкова по-детайлно ще е изображението. За съвременните монитори това разстояние се движи между 0.28mm и 0.24mm. Някои производители посочват не хоризонталното, а диагоналното разстояние (до 0.20mm), което е по-малко и купувачът може да се подведе ако само сравнява числата, без да обърне внимание (ако въобще е написано) за кое междуточково разстояние става въпрос. Всяка точка от изображението се изгражда от три отвора (за трите основни цвята), като съвкупността от тези отвори се нарича триада. Технологията, която използва този прийом (с триади отвори), е "Shadow mask". Sony въведе конкурентна технология, при която точките се изграждат не от отвори, а от ивици по цялата височина на монитора. Това е технологията Trinitron. Предимството на Trinitron тръбите е в това, че яркостта на изображението е по-голяма, защото няма "маска", която да спира част от потока електрони. Някои (доста малко) хора успяват да открият хоризонталните прикрепящи нишки на Trinitron тръбите (при Shadow mask няма такива) и това ги смущава. Trinitron тръбите по принцип се считат за по-добри от останалите, но мониторите в най-най-високия клас (като качество и с размери от 20" нагоре) използват предимно Shadow mask. Тези монитори се използват от хора, за които цена от няколко хиляди долара не е проблем и е учудващо защо ако Trinitron е по-добрата технология, тя не е завладяла този висш сегмент.



Компании като Mitsubishi (с Diamontron) и NEC разработиха технологии, които комбинират характеристиките на Trinitron и стандартните Shadow mask. При комбинираните технологии вместо триади от отвори се използват триади от ивици — получава се нещо като "маска с увеличено пропускане".

Стандартната технология Shadow mask също се подобрява и е спорно кой тип тръби е най-добър. По принцип изборът на монитор е субективен, затова ако имате възможност, първо вижте мониторите в действие, после изберете този, който "ви е грабнал окото", независимо каква технология използва. Ако пък ги избирате "от хартия", само по характеристики, от два с еднакви характеристики вземете по-евтиния, независимо, че примерно използва "проста" Shadow mask, а за този със 100$ отгоре Trinitron.

Изкривявания

Стъклото на мониторите е отрез от сфера или цилиндър. Тоест не е идеално плоско, а има закръглена форма (макар и с доста голям радиус). Изображението, което се формира върху тази повърхност, приема нейната заобленост. Мониторите имат множество регулатори (бъчва, трапецоид, и т.н.), които "деформират" образа така, че да се изправи върху заоблената повърхност. Напоследък всички производители въведоха тръби с "идеално плоска" форма (цилиндър/сфера с радиус, клонящ към безкрайност) — Flatron на LG, FD Trinitron на Sony и др.

Екстри

Има 17" и по-големи монитори, които са със скъсени тръби (short neck) и заемат значително по-малко пространство. Силно ви препоръчвам да вземете такъв модел — щом тръбата е по-къса, значи екранът ще е по-далеч от очите.

OSD (On-Screen Display) цифровото управление на мониторите е удобно, защото предоставя бърз и

нагледен достъп до всички настройки.

Мултимедийни се наричат тези монитори, които имат вграден микрофон и закачени отстрани стерео високоговорители. Микрофонът може и да намери някакво приложение, но колонките, макар да спестяват място, обикновено не биха удовлетворили изискванията ви.

USB е много полезна (направо задължителна) екстра към монитора. За съжаление все още са малко моделите с вграден USB разклонител (hub). Тези, които имат такъв, се свързват към USB порта на компютъра и предоставят 4 извода за включване на устройства (мишки, клавиатури, фотоапарати, камери, MP3-плейъри, органайзери, сканери, принтери и т.н.). По този начин разширявате стандартните два порта на дъното до общо 5. Освен това настройките на монитора ще могат да се променят чрез малка програмка под Windows, която използва USB връзката.

В бъдеще можем да очакваме разпространение на течно-кристалните монитори (LCD), които имат няколко предимства пред CRT: абсолютно плоски са, почти нямат излъчвания и са с много по-малки размери (5 см дебелина).

На пазар

В момента се продават 15", 17", 19" и 21" монитори (изключение е 24" 16:9 широкоекранен Sony) като 17" моделите стават все повече и 15" ще изпаднат от надпреварата след известно време. Покупката на 15" монитор е оправдана само ако той ще се използва с компютър от нисък клас (най-малкото заради ограничената площ). За разлика от 17"/19"/21" инчовите модели трудно се намира 15" с плоск екран, освен това повечето производители съсредоточават вниманието си върху по-големите модели и много често 15" монитор на дадена фирма е с едно поколение (като възможности и ергономия) назад спрямо по-големите си събратя.

Както споменах и в началото, мониторът е компонентът, който остава най-дълго време несменен. Не правете излишни икономии и си купете качествен монитор, който да не натоварва очите ви. В никакъв случай не взимайте "попаме" монитор, т.е. марка, която или я чувате за пръв и последен път или която е известна с лошото си качество (някои модели Proview например са забранени за продажба в Европейския съюз, защото преди време 50% от една голяма партида се оказали неотговарящи на никакви стандарти за ергономия). Тук отново важи правилото, че "не винаги повече означава по-добро" (CyberDrive CD-ROM maX speed) — по-добре да си купите много добър 17" монитор отколкото долнопробен 19".

Стоян Спахиев

Монитор: **15" LG 552V** Страница на производителя: **www.lgeus.com/Product/Monitor/** Цена: **118$**	Монитор с рекордно ниска цена (наравно с Proview). Не може да се очаква нищо особено от него, но въпреки това поддържа 800x600 на 85 Hz честота на опресняване, MPR-II антирадиационен стандарт. Има 0.28 мм стъпка между точките.
Монитор: **15" CTX PR500F** Страница на производителя: **www.ctx.com.tw** Цена: **180$**	Един от най-добрите 15" модели — Trinitron тръба с плоск екран, 0.25мм междуточково разстояние. Поддържа 85Hz при повече от достатъчната (за 15") 1024x768 разделителна способност (максимална 1280x1024). Ергономията също е от най-висока класа: TCO'99. Слага в малкия си джоб доста от 17" конкуренти.
Монитор: **17" MAG 770V** Страница на производителя: **www.mag.com.tw/product/** Цена: **168$**	Евтин 17" монитор (може би най-евтиният) със задоволителна разделителна способност при 85Hz — 1024x768. За съжаление е само с MPR-II и "едра" стъпка между точките от 0.28 мм.
Монитор: **17" Hansol 710D** Страница на производителя: **www.hansol-us.com/products/** Цена: **228$**	Добър 17" модел. TCO'99 стандарт и 0.26мм междуточково разстояние. Плоск екран и "разточителна" разделителна способност 1280x1024 @ 85 Hz (максимална 1600x1200 @ 75Hz). Стандартната гаранция на монитора е 3 години. Изключително изгодна цена. Единствено липсата на USB портове помрачава впечатлението.
Монитор: **19" LG 915FT+** Страница на производителя: **www.lgeus.com** Цена: **362$**	Върхов монитор. Рекордна максимална разделителна способност 1880x1440 (70 Hz), 1600x1200 @ 85 Hz и рекордна честота на опресняване при 1280x1024 — 100Hz . 0.24mm междуточково разстояние, TCO'99 защита. Flatron тръба с плоск екран и 4-портов USB hub. Много разумна цена за предлаганите възможности.

Виртуален Свят

българският представител на

CyberAthlete Professional League

ЗА ПЪРВИ ПЪТ БЪЛГАРСКО УЧАСТИЕ НА ПРОФЕСИОНАЛЕН КИБЕРТУРНИР

Очаквайте през ноември турнира в Париж (Counter-Strike, Quake III)

Crazy Team и Bulgarian Dream Team направиха български дебют на професионален турнир по Counter-Strike, не стигнаха до големите награди, но имаха възможността да играят срещу най-добрите отбори в света!

Българските отбори пред сградата на конгресния център в Берлин, в която се проведе турнирът

Следете турнирните новини на адрес
http://www.virtualworld.bg

CANADIAN TECHNOLOGY IN BULGARIA

Разноските по участието, пътуването и престоя на състезателите бяха поети от най-добрия доставчик на гейм-компютри в България - Candian Technology.

КРЕАТИВНА АГРЕСИЯ

Дори в най-добрите геймки може да се намери нещо, което играчът би искал да погледне малко по-встрани от гледната точка на авторите. Все пак вманиачаването и продължителната заигравка с кое да е заглавие водят до желание за творческа изява в света на играта. Има и случаи, в които всички нива, на които може да се играе, са били разучени до краен предел и по естествен начин възниква нуждата от нещо свежо, ново...

Не е писано, че трябва да се чака официален update – в мрежата се намират тонове полезни програми, с които да бъдат доизкусурявани, променяни и създавани нови карти, нива, герои и т.н. Някои от тях се доставят със самите игри, но други трябва да бъдат издирени, тъй като са дело на независими автори. И за да не представлява трудност работата с тях, най-върлите геймъри са спретнали страници с ръководства за ползване на редакторите за любимите им игри. Ако искате да влезете под кожата на геймдизайнер, мисля, че денят е подходящ, а информацията по-долу – предпоставка за добър старт.

Counter-Strike

CS доби популярност именно благодарение на факта, че съществуват цял чувал от помощни инструменти и програми за работа с Half Life-базирани нива. На сайта http://countermap.counter-strike.net е събрана добра колекция от всичките, като са класифицирани според трудността на използване и вида, така че всеки играч, независимо от уменията и желанието, да може да намери по нещо полезно.

Основният редактор за карти в CS се казва WorldCraft (ftp://ftp.download.com/pub/win95/games/worldcraft3.exe) и се препоръчва пред всички останали, защото е дело на самите Valve (производителите на Counter-Strike). Алтернативен редактор, който има различен от WorldCraft-ския подход при редактиране на картите, е Quark (www.planetquake.com/quark/).

След като бъде създадена, всяка карта трябва да бъде компилирана или казано с други думи – доведена до .BSP файловете, използвани от 3D системата на HalfLife. Макар WorldCraft да пристига с набор от инструменти за компилиране на карти, по всеобщо мнение пакетът Zoners Half Life Tools (www.valve-erc.com/files/resources/zhlt253.exe) предлага много по-добри възможности (а има слух, че самите Valve предпочитат него). По-начинаещите автори на карти обаче вероятно ще предпочетат така наречения Compilers Front End, който автоматизират четирите части на процеса на компилация, като един добър избор в случая е Batch Compiler (www.megaone.com/nem/batch/).

За тези, които смятат да задълбават, са на разположение и следните инструменти за работа с 3D обектите в играта – Half Life Model Viewer и MilkShape 3D. Двата са достъпни от www.swissquake.ch/chumbalum-soft/hlmv/ index.html .

Max Payne

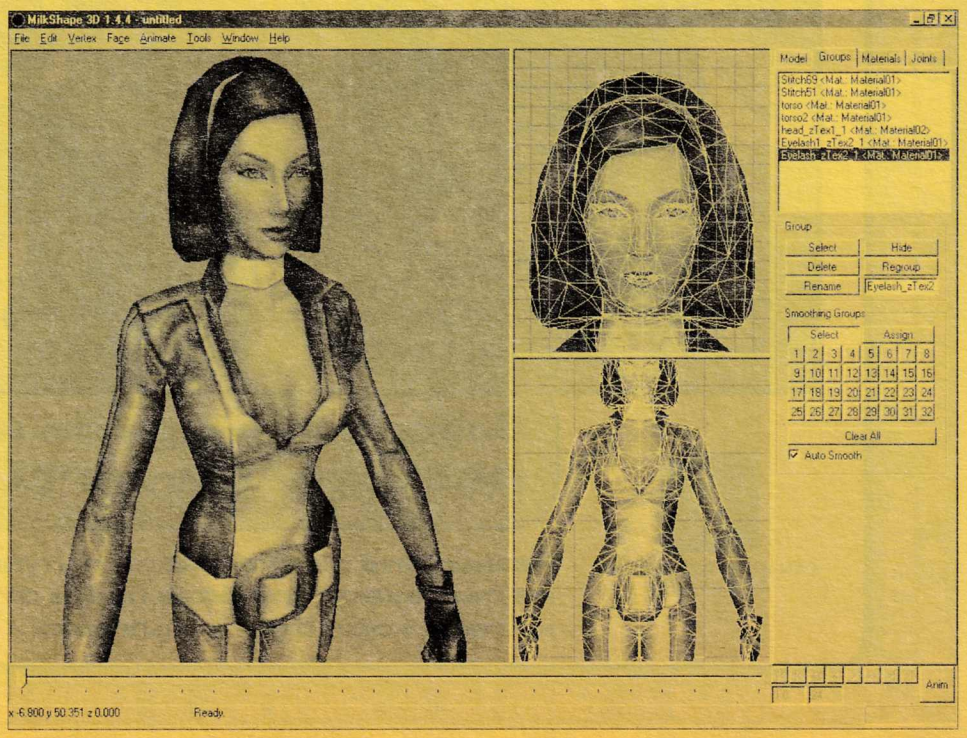
Remedy Entertainment се скъсаха да си четкат мега яката MaxFX рендъринг система и идва времето, когато геймърите ще имат възможност да я тестват както сметнат за добре, създавайки модове за Max Payne. Официалните инструменти за разработка и редактиране на Max Payne обекти се предлагат от Remedy и са два на брой:

MaxED

основният MaxFX редактор, който включва богат набор от инструменти за редактиране на нива. С него са създадени всички обекти и 3D пространства, които виждаме в MaxPayne. На пръв поглед MaxED изглежда малко сложен тъй като е наблъскан с shortcut-и, но авторите от Remedy твърдят, че това е един от най-лесните за използване 3D геймредактори, особено ако дизайнерът е опитен в 3D моделирането. MaxFX има и собствена scripting система, с която се описва по-особеното поведение на обектите в играта.

ParticleFX

програмата, с която се измислят различните видове взривове, пушеци, експлозии, снежни бури и т.н. Идеята на инструмента е да позволи на геймдизайнерите да се съсредоточат върху разработката на специалните ефекти. А името на програмата произлиза от дума-



та частица (particle), тъй като повечето подобни ефекти се изграждат с помощта на множество миниатюрни 3D обекти.

От www.maxpayne.com/tutorials/ могат да се вземат детайлни ръководства за двата редактора. Разбира се, в мрежата има вече доста сайтове, посветени на разработката на MOD-ове за Max Payne, като сред множеството се открояват www.maxpaynemods.net и www.3dactionplanet.com/maxpayne/maxedit/.

Black & White

Изобилието от помощни програми и редактори за тази игра е повече от доволно голямо, като много от тях са opensource проекти, дело на независими програмисти. На фен-сайта www.bwcenter.com могат да се намерят копия от самите инструменти, така и ръководства за това как би следвало да бъдат използвани.

Със ScluptEd могат да се редактират повърхнините на картите на Black&White, като свободата, която предоставя този инструмент, е достатъчна да задоволи дори най-смелите творчески пориви. С Model Viewer пък е възможно да се разглеждат всички .L3D файлове, което ще рече всички 3D обекти в играта. При желание със същия инструмент могат да се сменят текстурите на моделите. Land Viewer е подобен на предишния инструмент, но зарежда и показва .LND файловете от играта, като е чудесен за извършване на тестове без да се зарежда самият B&W.

Express Map Editor е друг инструмент за създаване и редактиране на B&W карти. Има възможност за писане на автоматизирани скриптове и допълнение за разглеждане на повърхнини, с чиято помощ се разполагат по-лесно обектите из нивата. Върви добре в комбинация с Milkshape 3D, който се използва за променяне скиновете на обектите и дори за създаване на нови модели. Чудесен избор ако се наложи да си смениш кравата с тюлен.

И за десерт, когато всичко е готово, с Weather Station може да се разбъзикат конфигурациите за времето в играта, така че да грее слънце и да вали едновременно.

Unreal Tournament

UnrealED (последният patch е достъпен от unreal.epicgames.com/downloads.htm) може лесно да бъде сбъркан с 3D Studio. Редакторът за Unreal нива се описва с единствена дума – мощен. UnrealED предлага професионални възможности за разглеждане на картата в няколко отделни прозорци, като всеки представя игралното поле от различна гледна точка. Палитрата с достъпни инструменти и обекти пък е повече от достатъчна дори за най-сложните архитектурни хрумвания. Идеята при редактирането на нива за UT е, че в първоначалния момент пространство на играта е плътно запълнено от "нещо", от което впоследствие се изрязват самите стаи.

От unrealism.com/UnrealEdMax/ се стига до доволна бройка ръководства за разработка на карти за Unreal Tournament и ако наистина смятате да се занимавате с подобна нелека задача, това определено е добро място, от което да започнете. А от www.unrealtournament.com/editing/utilities.html могат да се вземат алтернативни инструменти за разбъзикване на Unreal Tournament. Тези, които се справят добре с руския, могат да посетят и http://editor.unreal.ru – доста пълен сайт, посветен отново на редакторските занимания с UT.

Други

Final Alert (www.cncnz.com/download/fa2.shtml) е подарък за феновете на Red Alert 2 – това е редакторът, който Westood издадоха наскоро, като с него могат да се променят съществуващите карти и да се правят нови нива. Алтернатива на FA е TibEd, който включва поддръжка за Tiberian Sun, RA1 и Dune 2000.

Що се отнася до **Diablo II,** на www.geocities.com/zerone_042/ се намира homepage-ът на т.нар D2 Edit, който предлага опция "редактиране на героите" и "промяна характеристиките на обекти". За нещастие инсталацията му е малко сложна, тъй като авторът не си е направил труда да окомплектова основното приложение с нужните му библиотеки.

Tropico също може да бъде обект на творческа агресия, като http://tropico.gamestats.com предлага добър информационен ресурс за играта, а наред с това и редактор за картите.

Георги Пенков

Онлайн общуване - за него говори всеки. Разнообразните му форми често объркват. Обзор на безбрежните кибердебри

ВИРТУАЛНИТЕ ОБЩНОСТИ

Въпреки хилядите години (малко спорна) еволюция на човека, сега, в ерата на Интернет, нещата не са се променили особено и дори в мрежата пак сме склонни да се събираме във всякакви общности, приятелски кръгове, сбирки или както са известни повече – communities. И, естествено, покрай постепенното развитие на технологиите методите за връзка са възниквали, променяли са се, западали са и вече можем да се похвалим с доста голямо разнообразие от форми – кои почти съвършени, кои не съвсем.

Usenet групи и форуми

Най-условно можем да разделим общностите по начин на обменяне на информация, а именно (ако можем да заемем термините от стратегийните игри) "походови" и "в реално време". Към "походовите" начини за комуникация можем да причислим почти изчезналите вече usenet групи, които представляват нещо като много мейли, оформени в дървовидна структура според темите им, които се четат от специализирани news сървъри. Участването в тях е подобно на писане и изпращане на електронна поща. Но предвид крайно ниската си популярност можем да ги приемем за изчезнал вид, въпреки че все още ревностно се отстояват от малкото си поддръжници.

Друг "походов" начин за комуникация са известните на всички ни форуми, популярни още като message board-ове или дискусионни групи. Още от най-първите видове guestbook-ове, които навремето бяха задължителни за всяка уважаваща себе си страница, до сегашните изпипани Ultimate BB форуми това е доста популярна форма на общуване между хората. Тя е едновременно проста за използване и удобна за четене. Днес почти всеки сайт си има свой собствен форум, а компании като Ezboard (www.ezboard.com) предлагат хостване на форуми за тези, които не могат да си го инсталират сами. Предвид високата популярност на форумите съществуват много видове програми за тях. Към най-добрите са споменатите вече Ultimate Bulletin Board (UBB) на Infopop (www.infopop.com) и подобният му Snitz Forum (www.snitz.com), както и IkonBoard (www.ikonboard.com). За съжаление обаче пълните им версии като всеки сериозен продукт не са безплатни.

Съществуват и безплатни алтернативи – форумът на www.pcmania.bg например е направен с OpenBB, freeware-клонинг на платените първообрази.

ICQ-клонинги

Що се отнася до комуникациите в реално време, едва ли има вече човек, дори и бегло запознат с мрежата, който да не е чувал за ICQ, затова няма да се задълбочаваме върху него. Можем само да споменем и няколко подобни програми за обмен на съобщения в реално време (т.нар. instant messaging), които макар и не толкова разпространени, са интересни за използване – AOL Instant Messenger (AIM), доста популярен в Америка; почти идентичният Yahoo Instant Messenger; шареният братовчед на ICQ Odigo, в който е застъпена идеята за графичността на личните образи, или още avatar-и (можете да го намерите на odigo.search.bg), както и ACD Express, дело на ACD Systems (www.acd.com), известни най-вече със страхотната си програма за показване на графични файлове ACDSee (много са идейни откъм имена, не може да не им се признае). Функционално програмите не са кой знае колко революционно различаващи се една от друга, а ICQ,

разбира се, като най-разпространена, е и най-развита и с най-много възможности.

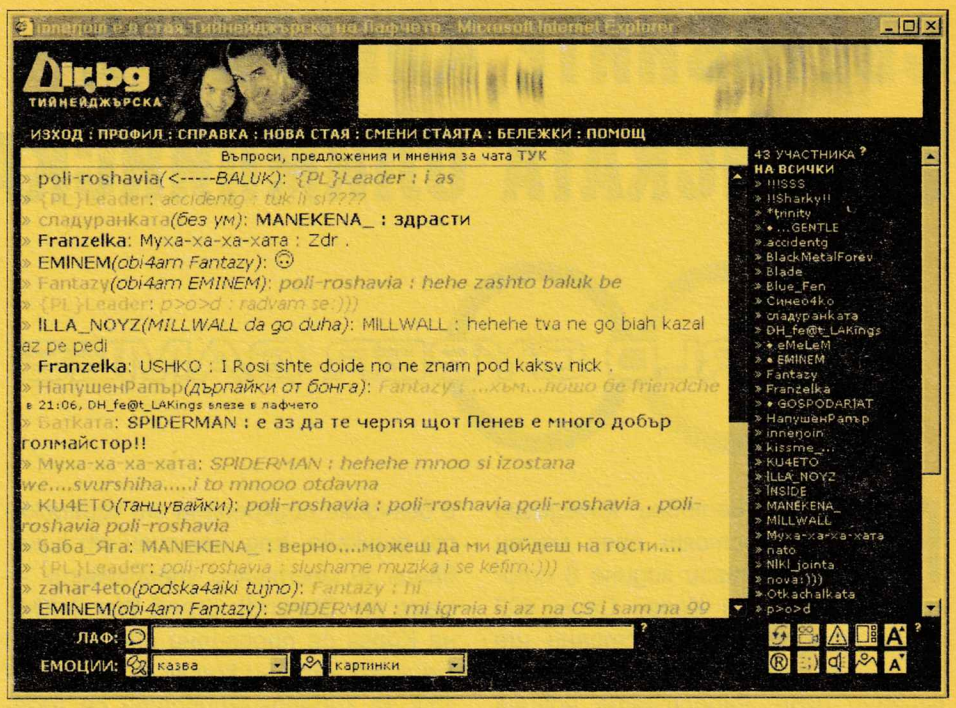
Уеб-чатове

Чатовете наистина са най-популярната форма на комуникация и мисля, че всеки е горе-долу наясно какво представляват те. Трябва да уточним, че отначало простата идея на обменяне на текст в реално време вече е доведена до сериозни висини от новото поколение уеб-чатове. Те включват пълно графично визуализиране на образите чрез avatar-и (помагат на потребителя напълно да завърши образа, който е лицето му пред общността), много по-изразителна графична околна среда, където вече действието се развива не в абстрактното понятие "чат стаи", а в най-различни места, зависещи само от въображението на автора. В цялото това разнообразие от модернистични идеи за чатове могат да се намерят наистина интересни неща.

Една от най-добре развитите графични общности е Shockwave геройството

www.habbohotel.com

Симпатичният му интерфейс напомня за добрите стари времена на Little Big Adventure. Изпипаните avatar-и и завършената околна среда под формата на различните фоайета, ресторанти и частни стаи спомагат за готиното настроение. Действието се развива в един хотел, из който се разхождат посетителите му, наречени, естествено, habbo-вци. Много интересно е решена идеята за комуникация в рамките на хотела, защото при регистрацията и определянето на параметрите на собствения си образ имаш възможност да зададеш своята рождена дата, за да се знае кога си празнуваш, но самата дата да не е видна за околните, както и да напишеш номера на мобилния си телефон и имейла си, така че останалите да могат да ти пращат SMS съобщения и писма, но практически да не знаят номера и пощата ти. Така е запазена една много тънка граница между комуникативността и личната неприкосновеност. Всеки habbo освен личен образ си има и "мисия", с която е дошъл в хотела и която можеш да видиш само с едно кликване върху жертвата и да го избегнеш навреме, ако примерно е дошъл да търси гей приятелчета. Освен обикновеното чатене с околните, този забележителен сайт се доближава до ICQ подобните програми със своята Habbo Console, чрез която може да се поддържа връзка с приятелски кръг habbo-вци, да им пращаш SMS, имейли и т.н. Изпипана работа.



Друг интересен графичен чат е java-базираният

Dobedo
www.dobedo.com

който освен с наистина готините си avatar-и може да се похвали с огромна чат среда, разпростряна на територията на цяла Англия, както и с интересен интериор на стаите. Приложена е карта за по-лесно ориентиране.

Подобна система, но направена на Flash, представя английският

TowerChat
www.towerchat.co.uk

пак със симпатични avatar-и и възможност за обикаляне на различните стаи, ресторанти и т.н. на една виртуална кула, като се придвижвате нагоре-надолу с един асансьор.

Creative VoiceChat
www.creativechat.com

е поредният уеб-базиран чат, който обаче предвид известната на всички ни звукова специализираност на компанията Creative, използва софтуерния продукт MediaRing Talk (когото си сваляте от сайта) за директна гласова връзка с останалите чат-ентусиасти там. За да е още по-интересно, предлага куп интересни възможности за модулация на гласа в реално време, особено ако искате да звучите като анимационен герой.

Много интересна идея са засегнали създателите на

www.Word2Word.com

Те предлагат обикновен уеб-чат, за когото обаче се твърди, че в реално време може да превежда фрази на вградените му няколко езика. Но изпълнението на тази иначе много заслужаваща внимание идея е доста несериозно и едва ли ще има успех. Пък и буквалните преводи в стил babelfish.altavista.com (автоматична преводачка) доста рядко могат да позволят истинско падане на езиковите граници.

Както вече отбелязах, разнообразието и мащабите на виртуалните общности в интернет са необятни и тепърва ще се развиват все повече, докато най-накрая достигнем толкова раздухваната в света на киното виртуална реалност. В крайна сметка самата идея на мрежата е да предлага максимална възможност за глобална комуникация между хората, нали?

Виктор Александров

СВЕТОВНИТЕ КИБЕРИГРИ - КОРЕЙСКАТА ОЛИМПИЙСКА МЕЧТА

Първите Световни киберигри ще се състоят през месец декември тази година в столицата на Южна Корея Сеул. 400 участници от над 36 страни ще премерят сили в битки по няколко основни игри. Радостната новина е, че на първите в света киберигри ще има и българско участие благодарение на Headoff G.I.

Състезателите ще премерят сили в шест дисциплини. "Дисциплините" са всъщност добре познатите на всички хитови игри Age of Empires II: Age of Conquerors, Quake III Arena, Unreal Tournament, FIFA 2001, Counter-Strike и Starcraft: Brood War. За победителите са приготвени 300 000 долара награден фонд. Всъщност игрите са само част от един киберкултурен фестивал, който включва и геймконференция и геймизложение, където се демонстрират най-новите тенденции и постижения в областта. Освен че могат да научат нещо от "кухнята", участниците във фестивала имат възможност и да се срещнат на живо и да разговарят със своите идоли — създателите на най-популярните компютърни игри в света.

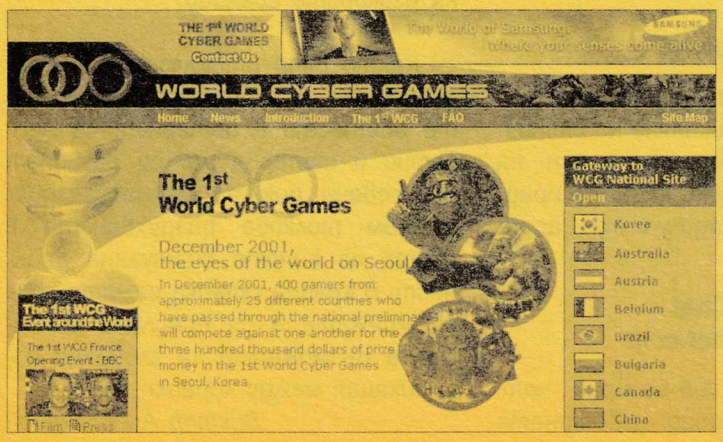
Интересното е, че олимпиадата е всячески подкрепена от корейската държава. Ход, нелишен от основания за местните управляващи — само от Starcraft: Brood War в Южна Корея са продадени над 1000000 (милион) легални копия! И така идеята за киберолимпиадата се разглежда на правителствено ниво. Министри, университетски преподаватели, както и големи световни корпорации обединяват усилията си, за да се реализира киберолимпийската идея. Събитието е наистина уникално благодарение на факта, че геймъри от цял свят ще се състезават за една изключително благородна идея, а именно — утвърждаване на новото съвременно киберобщуване.

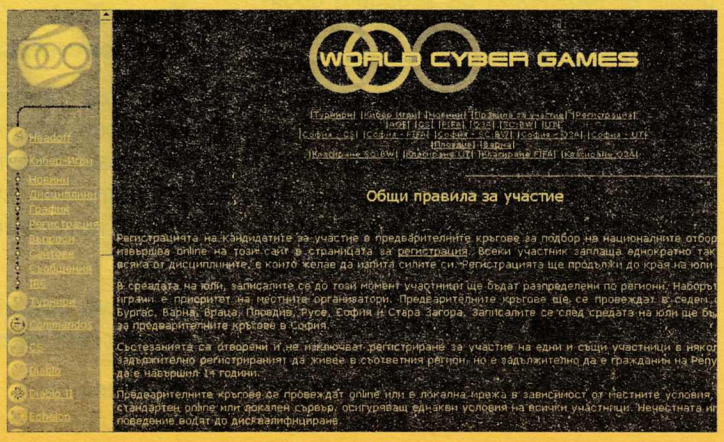
Във всяка държава се провеждат квалификационни турнири, които имат за цел да излъчат представителен отбор за Игрите. В България Headoff G.I. е стратегическият партньор на International Cyber Marketing (ICM) — компанията, създател на Световните киберигри. От началото на лятото до края на месец септември се провеждат първите два предварителни квалификационни кръга в цялата страна — във Варна, Пловдив, Стара Загора и София. Напрегнатите битки във всяка една от състезателните дисциплини излъчиха претенденти за крайния турнир, който ще се проведе в края на октомври в София. Финалните елиминации ще определят и представителния български отбор, който ще замине за Сеул.

Провеждането на турнирите не е дело единствено на Headoff, но и на редица други български геймклубове като Сан Марино (Стара Загора), Инферно, Cyberzone, Южен Кръст (със статут на национални партньори), както и редица по-малки клубове в страната. Освен че осигуряват място за провеждане на квалификационните състезания, големите български клубове се явяват и спонсори на отделните дисциплини. Така например Сан Марино е спонсор за Counter-Strike, Cyberzone — на Age of Empires, Инферно — на Starcraft и Quake III, Южен Кръст — на Unreal Tournament и FIFA. Спонсорът покрива разходите по изпращането и подготовката на отборите в съответната дисциплина. Гейм-фирмата Пулсар пък спонсорира отбора по FIFA.

Обединените усилия на зараждащата се българска гейминдустрия са само от полза за налагането на киберобщуването и у нас. Благодарение на такива инициативи комуникацията между хората и принципът на нетобщуване еволюират и получават нов смисъл. Компютърните игри придобиват уникален шанс за световно признание.

Александър Бойчев





CPL 2001 БЕРЛИН - ВЛЯЗОХМЕ В ГОЛЯМАТА ИГРА

От тази есен отборният гейминг в България вече няма да бъде същият. С изпращането на български отбор на едно от най-големите състезания в света, турнир от веригата CPL, наши участници премериха силите си не само на локално ниво. Огромната популярност, която придобиват геймклубовете, доведе логично след себе си и разрастване в световен мащаб. Защо стана така?

Откакто съществува човечеството и разумният интелект, хората обичат да вършат нещата заедно, на групи. Усещането за отбор е съвсем различно от индивидуалното предизвикателство — споделената отговорност е половин отговорност, споделената радост е двойна радост.

В това отношение компютърните игри не правят изключение. Пълните геймклубове, изградените LAN-мрежи в жилищни сгради или (най-първите и донякъде примитивни) срещи по двама пред едно PC имат да кажат само едно — ние искаме и ние обичаме да играем заедно. В един момент обаче приятелите от квартала започват да не стигат и да не предлагат онова предизвикателство, което ти е нужно, за да израснеш в геймърската скàла и да станеш още по-добър и още по-добър. Тогава ти трябва турнир.

Една от най-големите вериги турнири в света е т.нар. CyberAthlete Professional League (CPL) със седалище в Далас, щата Тексас. Създадена през 1997 година, лигата е едно от най-големите и престижни мероприятия всяка година. Като пионери в областта на масовия групов гейминг CPL имат славата за качествени турнири и напрегнати битки. Ежегодно в Щатите, Европа, Азия и Латинска Америка се провеждат по няколко големи турнири, на които желаещите могат да премерят силите си

в нелека битка

Участието е напълно безплатно, като благодарение на свободната структура, позволяваща тоталната липса на ограничения, всеки може да участва в игрите и в крайна сметка да се съревновава за отличието "Най-добър геймър на годината".

От декември миналата година с провеждането на CPL в Кьолн — Германия, започва навлизането на лигата и на европейския континент. Проведеното в началото на септември състезание по Counter-Strike в Берлин беше поредното качествено зрелище, като победители станаха Ninjas in Pijamas от Швеция. Както вече писахме преди няколко броя, за Берлин заминаха и български отбори. Тяхното участие стана възможно благодарение усилията на "Виртуален свят". Участващите тимове — Crazy Team от София и сборен отбор от цялата страна, наречен Dream Team, спечелиха правото си за участие от българска страна след квалификационни битки. Правилата за отделните кръгове са същите, както и в крайния турнир в Берлин — три предварителни кръга, след което битките протичат на принципа на двойната елиминация. Крайният победител е този отбор, който не загуби нито веднъж. Нашите участници се

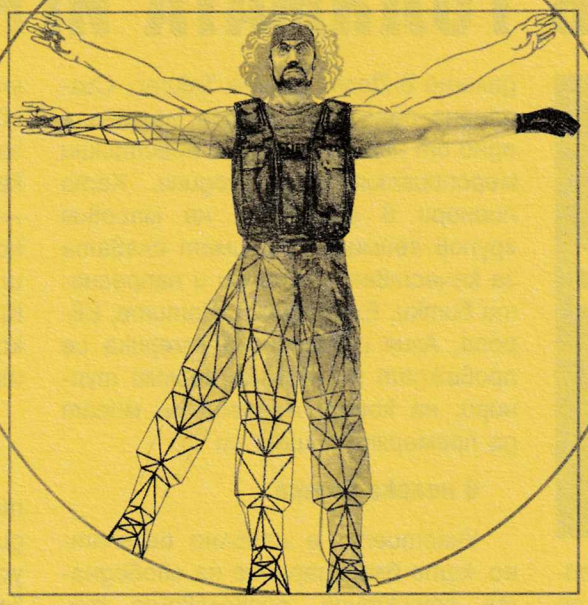
справиха достойно

и като за първо участие постигнаха изключително много. Поради незадоволителните технически условия, с които разполагаме в България, съвсем естествено изглежда по-високото ниво на подготвеност на чуждите отбори. Въпреки това достигането на трети кръг е едно добро начало и току виж на следващото състезание през ноември в Париж да успеем да се преборим и за призово място. За целта ще спомогнат и усилията на "Виртуален свят", които имат сериозните амбиции да изградят конкурентноспособен отбор. Те са решили да предоставят идеални условия за игра на един отбор, който да бъде "трениран" и обигран. От позицията си на квалификационен център на CPL Europe за региона "Виртуален свят" предоставят възможност за участие и на отбори от други балкански страни. Можем само да очакваме предстоящите квалификации и да се надяваме на по-добри резултати.

Александър Бойчев

"Бащата" на Counter-Strike разказва за първите си стъпки в гейм-дизайна

Мин Ли – създателят по неволя



Как навлезе в гейм-индустрията?

Преди пет години, когато бях в университета, на пазара излезе Quake. Аз хванах SDK-то (Software Development Kit, чрез който се пишат добавки към играта) и почнах да го човъркам. Отне ми около година, за да направя първия си mod – Navy Seals. Той бе изцяло за Quake single player и не беше нищо специално като качество. По това време се занимавах много с игри. Де факто правя това още от дете. След този mod за Quake реших, че ми се занимава изключително с правене на игри. Дотогава исках да стана програмист, да работя за голяма компания и да вземам големи пари. Предполагам, че забавлението промени нещата.

Как се роди Counter-Strike?

Започнах го в последния си семестър. Прекарвах около 20 часа на седмица, работейки след училище. По това време нямаше какво да се играе – имаше Quake 2 и Sin, но Unreal Tournament все още не се беше появил на пазара. Беше ми писнало да се занимавам с Quake, затова се хванах да правя mod с графичната платформа на Half-Life и това се оказа правилният избор.

Мислиш ли, че правенето на mod-ове влияе на продажбите на самата игра?

Трудно е да се каже. Предполагам, че CS е изключение, защото се превърна в по-голям хит от всичко, излизало до момента. Сигурно е качил продажбите на играта, но е афектирал и другите конкурентни игри. Не мисля, че със създаването CS съм променил нещо – големите разпространителски компании си работят по стария начин. Освен това докато не продадохме правата на Valve, не беше ясно чия точно беше играта.

Зад CS бяхме ние с Клиф – другото момче по проекта, но юридическата страна не бе уредена. Решението да изкараме пари от това бе мое.

Как се прочу Counter-Strike?

Сам си израсна. При появяването на първата бета съществуваше едно малко общество. Разрасна се към петата или шестата бета. Подобренията са нещо изключително важно – ясно е, че никой няма да хареса продукта, ако е само една версия.

Хората разказваха на приятелите си, нещото се развиваше благодарение на техните съвети и така играта се прочу.

Кое бе най-трудното в създаването на играта?

Нямаше трудни неща, имаше такива, които бяха досадни и отнемаха повече време. Първата бета бе направена за месец и половина, но най-трудната част бе създаването на моделите и на нивата – това ми отне около шест месеца.

Каква част от проекта е твоя?

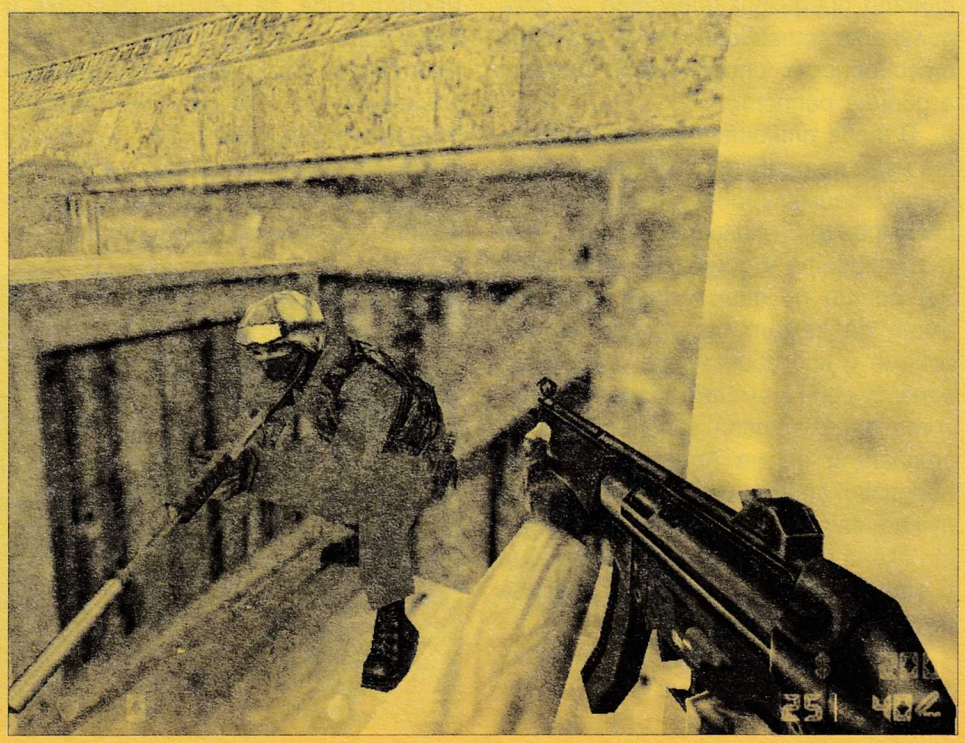
Не съм правил картите – това го оставих на други. Много хора изпращаха техни идеи за нива и така всичко се получи. Доста приятели ми оказаха онлайн помощ за повечето звуци и модели, както и за части от кода.

Сега, след като попадна под ръководството на Valve, как намираш промяната в работата си?

Всъщност Valve се държат много коректно с мен. Фирмата не е променила начина, по който работя. В момента правя това, което правих и преди две години.

А ти играеш ли Counter-Strike?

Да, от време на време. Напосле-



дък съм толкова зает, че нямам възможност да й обръщам достатъчно внимание. Преди играех много на Age of Empires 2 – пристрастѐн съм към нея. Но това е единствената стратегия, която обичам. Като цяло се придържам към екшъна от първо лице. Ако си зает човек, нямаш време за стратегии, затова играеш екшъни.

Каква е основната разлика между това да правиш игра от първо лице и да измислиш нов жанр?

Мисля, че най-голямата разлика е в това дали създаваш игра за сам човек или за мултиплейър. Аз съм правил и двете. В мултиплейъра хората са много по-живи. Там трябва да се съобразяваш с някои неща, които играчите изискват. Иначе си аут. Когато играя RPG, аз чувствам, че съм центърът на нещата и че контролирам всичко. Когато играя Counter-Strike, знам, че играя с други хора. Това е ново усещане и според мен е добре да си остане истинско.

Но всичко е въпрос на личен избор. Когато играя Counter-Strike, аз съм част от отбор. Това доближава играта до спорта – целият тим се бори за една и съща цел.

Когато създаде Counter-Strike, опитваше ли се да подобриш нещо, което вече беше там, на пазара? Rainbow Six например?

Не. Аз не съм фен на цялата военна история. Затова се концентрирах върху тероризма като явление. Реших, че е много добре, ако той бъде използван в игра. Исках да усещам оръжията, не както е направено в Spec Ops. Исках да са истински, да изглеждат и действат като такива.

Един ден с приятелите ми дори отидохме на полигон, за да наблюдаваме стрелба. Не успяхме да стреляме с автоматично оръжие, но видяхме как действа: P90, MP5, M16, AK-47. Беше невероятно шумно и всички се съгласиха, че такива звуци не могат просто да се пресъздадат от компютър. Въпреки това обаче останахме доста вдъхновени.

Значи си моделирал оръжия, без да си ги виждал в действие?

Опитах се да потърся колкото мога повече илюстрации от интернет страници и списания. Дори не успях да намеря информация за SIG-а и трябваше да импровизирам. Правех нещата, както ми се струваше, че е нормално да стават – това отива там, това се движи така... Направих и грешки, разбира се. Ето – M4 не зарежда по този начин...

Как Counter-Strike грабна вниманието на хората?

Не съм сигурен. Постоянно мисля и не мога да си отговоря. Counter-Strike не е по-различна от другите игри. В центъра е мишката, мишената и стрелбата по другите. Това, че всички я харесват в момента, може да е цялостен феномен. Но хората си сменят вкусовете всяка година, аз не мога да бъда сигурен, че ако направя продължение, то ще е успешно. Просто понякога имаш късмет – това си е.

Как се почувства, след като Counter-Strike спечели две награди на GDC?

Беше странно. Отначало помислих, че CS е нещо голямо и аз съм на върха на славата си. На следващия ден разбрах, че правя отново същото нещо, просто защото го обичам. Аз не го правя заради славата, не искам играта ми да е връх по продажби. Правя го, защото в края на деня обичам да се прибирам, да гледам играта, която съм създал, и да чувствам, че е нещо интересно и забавно. Обичам да работя сам и мразя, когато някой ме пита защо не правя игри за големи компании.

Ще промениш ли Counter-Strike, след като вече е доста време на пазара?

Не, доволни сме с положението в момента. Хората го харесват. Искаме да направим играта по-добра по отношение на чийтове и бъгове, но не и да я променяме.

След успеха на Counter-Strike коя е най-голямата промяна в живота ти?

Работата ми с Valve. Почти съм очарован, че правя пари от това, което обичам.

Почти?

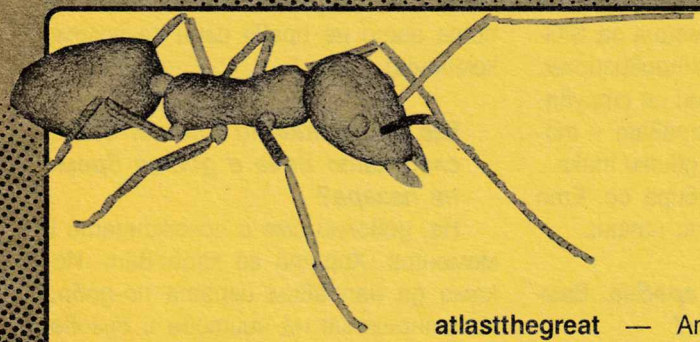
Е, имам предвид, че сега всичко е кариера и е малко по-сериозно.

Какво следва?

Работя с Valve и мисля, че всички се досещат върху какво. Ще го обявя рано или късно...

по GamaNetwork

PC Cheats & Tricks



EMPIRE OF THE ANTS

Стартирайте играта с параметър в командния ред "/11". По време на играта натиснете F11 и напишете следните чийтове:

WinLevel — преминавате към следващото ниво
wannaFood — получавате храна
showmap — разкрива цялата карта
Disco — Disco Party Anthill
marche — замразява мравките
LoseLevel — губите текущата мисия

SUDDEN STRIKE FOREVER

*За да активирате конзолата в експанжъна на военната стратегия на CDV Software, натиснете **Enter** по време на игра и въведете:*

****superman** — нищо не може да ви убие
****starcraft** — 99 Star Bomber
****nofog** — разкрива цялата карта
****staticfog** — скрива картата

ZEUS: POSEIDON EXPANSION

*По време на игра натиснете **Ctrl+Alt+C** и напишете следните кодове:*

mammaldrome — хамбарът се напълва на всеки три месеца
atlastthegreat — Атлас ще ви помогне да завършите проекта си за 1/4 от времето
soundFrags — животните издават странни звуци, когато ги убивате
seasick — Посейдон ще увеличи рибата в хамбарите с фактор 10
hotlava — произволна точка от картата се атакува с огнени топки

OPERATION FLASHPOINT

*В определеното в скобите меню натиснете **левия Shift** и после "-". След това напишете:*

savegame — запазване (по време на играта)
endmission — край на мисията (по време на играта)
campaign — отключване на всички мисии (главно меню)

ECONOMIC WAR

*Натиснете **Enter** и напишете следните кодове в чат прозореца:*

beauty — другите държави установяват приятелски дипломатически отношения с вас
redemption — вашата страна се развива по-бързо

GANGSTERS 2

bangabong — за да получавате всички шпионски рапорти за Джои Бейн
>- 00 -< — да имате само първокачествени, гангстери :))

MERCHANT PRINCE 2

Чийтове се въвеждат, когато отидете на екрана "Венеция":

HDIVIEW — разкрива цялата карта
HDIKASH — добавя 50 000 към наличните ви средства
HDISPY — виждате ходовете и действията на противника си
HDIKARNAGE — активирате бездействащи групи наемници

ARCANUM: OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Основната задача в играта може да бъде видяна в менюто load/save. Другите задачи не са свързани с основната. Намирането на всички места в огромния свят на Arcanum е нелека задача. Максималният постижим левел е 50, като след това не получавате повече точки за опит. Строго препоръчително е да изучите магията за телепортация и да изградите поне 15 WP. Ето и координати от картата на континента Арканум:

STONEWALL RANGE:
W — запад, **S** — юг
Torin Quarry — W1420, S1100
Torgs Altar — W1214, S1139
Crash Site — W1452, S1292
Arbalahs House — W1453, S1304
Shrouded Hills — W1409, S1306
Simon Fahrkus-Shack — W1452, S1326
Black Root — W1097, S1442
Wolfs Cave — W1230, S1532
Liams Workshop — W1181, S1466
Ancient Maze — W1368, S1585
Tarant — W937, S1027
Derholm — W1238, S1652
Razor Points — W1503, S1771
Hardins Pass — W1289, S712
Stone Cutter Clan — W1342, S887
Wheel Clan — W954, S667
Still Water — W1191, S754
The Black Mountain Mines — W1308, S755

PC Mania Top 10

Top10 България Читатели

1. Diablo 2 LoD	24,77%
2. Counter-Strike	20,64%
3. Max Payne	17,74%
4. Red Alert 2	5,80%
5. BroodWar	4,87%
6. Zeus: Poseidon	3,69%
7. Emperor: Battle for Dune	3,07%
8. Black&White	2,90%
9. Tropico	2,28%
10. Tony Hawk`s 2	2,24%
Други	12%

Max Payne създаде очакваното раздвижване в тазмесечния чарт за най-играни игри. Със своите близо 18 процента той се катапултира на третото място още с влизането си. Невероятната екшън пуцалка обаче се оказа беззъба и не беше в състояние да подкопае лидерската позиция на първите два мастодонта. Интересен факт е, че през този месец доминантната позиция на Diablo II: Lord of Destruction е малко по-слаба. Въпреки това обаче и сега разликата между първия и втория остана константна и се движеше в рамките на стотте гласа.

Изненадващо август се оказа силен месец на стратегическите заглавия. Като се абстрахираме от лидерската тройка, не може да не забележим наличието в ТОП 10 на общо пет RTS-заглавия. Red Alert 2 отново успя еднозначно да се наложи над останалите претенденти за четвъртото място.

Zeus: Poseidon предизвика истински фурор и от нищото успя да се изкачи до шестото място. Безпорните му игрови предимства и качества бяха подминавани с усмивка от мнозина. Факт е обаче, че Zeus има потенциал за далеч повече от просто поредното заглавие на геймърския небосклон.

Раздвижването, което предизвикаха Max Payne и Zeus: Poseidon, изхвърли от класацията позастояли се вече с месеци и прашасващи в съзнанието на повечето геймъри заглавия. Жалка картинка е внезапното срутване на Black&White - ситуацията много напомня на душевна криза на нейните фенове, които унило отказват да гласуват отново за нещо, което не е в състояние да задмине първия. Еех, времена.

Важен ли е за Вас интернет?

1. Много, разчитам на него за много неща	53,8%
2. Донякъде, ползвам го от време на време	19,14%
3. Изключително, това е целият ми живот	18,81%
4. Не е нищо особено, мога да живея и без него	6,93%
5. Без значение, само ми губи времето	1,32%

Интернет на запад от Калотина отдавна е нещо повече от ежедневие. Същото вече може да се каже обаче и за другата страна на границата. На практика огромната част от отговорилите смятат интернет за нужен, независимо в каква степен. Едва около осем процента от анкетираните не виждат голяма полза от глобалната компютърна мрежа.

Очаквате ли ECTS?

1. Да, с нетърпение	36,56%
2. ЕЦ... какво?	35,48%
3. Не, Е3 е по-важното събитие	15,05%
4. Няма особено значение за мен	6,93%

Един глас предопредели първото и второто място в класацията относно ежегодното геймърско изложение в Лондон. ECTS явно не може все още да се похвали с максимална популярност, каквото то би заслужавало.

Очаквайте и през следващия месец нашите въпроси така, както ние очакваме вашите отговори. Само на *www.pcmania.bg*!

PC Mania

Елате в нашия магазин!
пл. "Славейков" 9 (безистена)
тел. 986 68 58, e-mail: shop@pcmania.bg

PC МАГАЗИНИ
MANIA
WWW.PCMANIA.BG

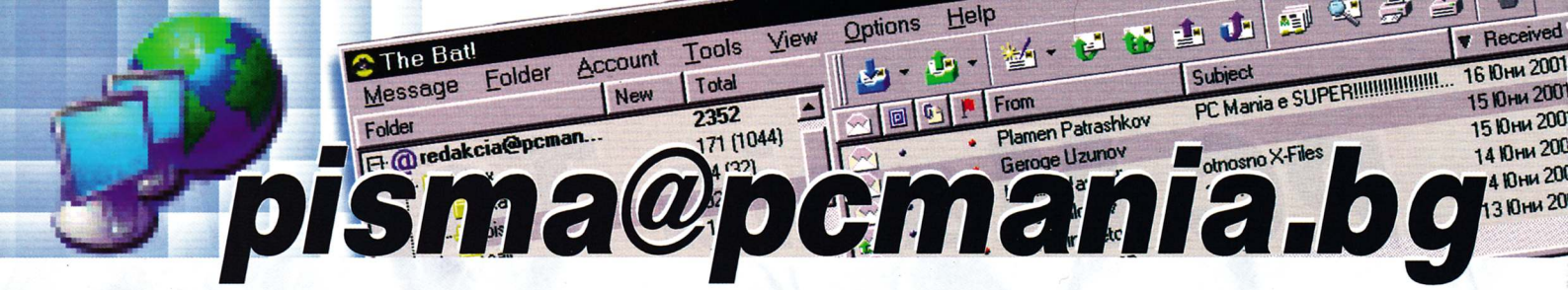
Всички геймърски аксесоари!
Всички броеве на PC Mania!
Всички игри за PC и PSX!

Мишки - от 5 лв.
Джойпадове - от 15 лв.
Джойстици - от 20 лв.
Оригинални игри - от 15 лв.
Празен CD-R Ricoh 1.40 лв.
Колонки - от 9 лв.
Карти за интернет - от 3 лв.

RICOH
CREATIVE
NEC Technologies

Безплатни консултации и монтаж!

NETplus СТРАХОТНА ВРЪЗКА
НЕОГРАНИЧЕН ИНТЕРНЕТ
24.00 лв. на месец с ДДС
София: 02/9633697, 9630978
Пловдив: 032/637080
Русе: 082/827300
www.netplus.bg



pisma@pcmania.bg

DIRECT-ЕН ПРОБЛЕМ

Здравейте,

Имам проблем с DirectX 8.1 – дава ми съобщение, че е изтекъл срокът му за работа (Expired). Опитах се да сложа друга версия – DirectX 8.0, но нищо не се получава. Моля, помогнете ми!

Орлин Бобчев

Проблемът с "изтичането на срока" може да се оправи по два начина:

1. Преди да пуснете игра върнете датата на компютъра преди 1.IX.2001.

2. Махнете DirectX 8.1 с програмата DirectX Buster 2.0 (има я на диска към този брой). След това рестартирайте компютъра и инсталирайте DirectX 8 (пак от диска).

КАТО НА БАНКЕТ

Драги PC Mania!

Пише ви един от най-запалените ви фенове, въпреки че не ви следя от много време. Първо бих желал да ви поздравя за добре свършваната работа през всичките тези години и да ви пожелая още много по толкова.

Но сега имам няколко препоръки към списанието ви:

1. Не е зле да пуснете извънреден брой на PC Mania с най-играните игри на изминалото десетилетие.

2. Защо не пуснете някоя и друга MP3 в дисковете към списанието? Това беше от мене!

Дени Пейканов

Благодарим. Приемаме поздравленията ти даже и на патерици. От този брой в началните страници на списанието можеш да прочетеш един поглед назад към изминалите години. Равносметката, която правим, показва, че нещата малко или много не са се променили чак толкова драстично, колкото ни се струва. А извънредните броеве? Хм, с колко диска да са обаче?

ПЕЧЕЛИВШИТЕ ЗА БРОЙ 10/2001 ОТ ИГРАТА НА TOSHIBA СА:

1. Владимир Карловски	3-месечен абонамент
2. Аделина Бисерова Ушева	шапка
3. Кирил Стоянов Боев	фланелка
4. Георги Георгиев Кожухаров	батерии
5. Калоян Георгиев Дойнов	батерии
6. Антон Асенов Ушев	батерии

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е. :-)

АМБУЛАТОРИЯ

Здравейте, имам голям проблем. Наскоро в сайта публикувахте едно изследване, според което хората почвали да забравят след известно време пред PC-то. При мен симптомите започнаха да се проявяват – забравих си паролата за форума на списанието. Невероятно тъпо, но факт. Можете ли да ми я пратите?

Боян Златанов

Рано е за тези проблеми, Бояне.

Едва ли PC-то е спомогнало за сполетялата те внезапно амнезия? От друга страна — да забравиш парола, не е срамно. Проблем щеше да бъде, ако примерно забравиш рождения ден на любимата или уговорка за интервю за работа. В крайна сметка, ако си спомняш все още (без да те обиждам, естествено), PC-то провокира мозъчна летаргия едва след много, ама много масивна злоупотреба. А относно паролата — имаш я. Но и иначе работата е много проста. Пише си, провери.

БЪДЕЩЕ В МИНАЛОТО

Здрасти отново, PC Mania,

Към проблемите на списанието: едно от не чак толкова хубавите неща вътре е, че не отделяте голямо внимание на предстоящите игри. Така де, отварям аз новия брой и чета preview – само три игри. Поглеждам review – 20 игри. Ами за Max Payne се писа преди повече от година. Ама вие се сещате да кажете нещо за играта, когато излезе и нашуми. Та нали целта е донякъде да ни насочвате при избора на игри. То така е тъпо да кажеш, че една игра е хубава, чак когато всички я признаят. Хората се интересуват повече от предстоящото, отколкото от настоящето. Така един вид ни поднасяте стара информация.

Относно старите новини. За статията с mp3 плеърите. Кога започнахте да пишете за тях – след като се появиха в amazon.com ли? Ами това е смешно. Това с ретрото не е зле. Ама защо не сложите някоя игричка в диска, а? Не е зле идеята с интервютата.

И нека получа едно отговорче. Да бъда възнаграден.

Антон Точев

Антоне, ти си неразбрана иновативна душа. За тебе предстоящото вече се е случило, а настоящето ти се струва тленно. Днешният ден се изчерпва с погледа в голямата кръгла стъклена топка, която ти помага да разбираш неразбираемото. Някак трудно ни се вижда обаче и ние да предскажем бъдещето. Въпреки безспорните качества на Max Payne, преди една година все още никой не можеше да си представи как всъщност ще изглеждат нещата днес, когато всички са във възторг. Всички се кефят, защото има за какво да им харесва Max Payne. Бъдещето, Антоне, е не-

що крайно несигурно, то е зад ъгъла, видиш ли.

Mp3-плеърите са тема за нас от три години. Те тепърва ще печелят още повече и повече популярност. Така че дори и през призмата на твоя футуристичен светоглед, това би трябвало да е актуално. Къде е MP4?

ВИЕ ЧЕТЕТЕ СПИСАНИЕ PC MANIA

Здрасти PC Mania,

Няма да задълбочавам писмото си с изтъркани похвали от рода на "Вие сте любимото ми списание", "Вие сте страхотни" и т.н. И то не защото не го мисля това, а защото писмото ми не е ориентирано към похвалните (нито към обидните). То дори не се отнася за списанието, а за един негов член – Лили Стоилова (не знам личния ти e-mail и за това пиша на този на списанието).

Преди време гледах Нощния Мист по телевизия ММ и тогава на Tomb Raider бяха отделили голямо внимание, за мое щастие. :) Тогава показаха и една снимка на едно момиче, което се е снимало с друго момиче на име Лили, преоблечено като Лара Крофт. За онази Лили казаха, че е голяма фенка на Tomb Raider.

Вчера пък (трети септември) отново по ММ, но в предаването Interactive, момиче на име Лили, което се занимава с игри и любимата му е Tomb Raider, се обади, за да представи един уебсайт.

Въпросът ми сигурно се досещате какъв е – дали "онези" момичета на име Лили са всъщност Лили Стоилова? Сигурно се чудите какво ме кара да мисля така. Ами когато четох статията за Tomb Raider Chronicles, долових чувство на обич на автора на тази статия към играта. И още – на календара от този брой Лили Стоилова се е снимала като Лара Крофт. Това ме кара да мисля, че Л. Стоилова е момичето, което два пъти "срещах" по ММ. И моля ви, не ме мислете за много любопитен и нахален (аз съм си любопитен, де :)).

Чао!!!

P.S. Роро от телевизия ММ, не е ли този Роро от вашето списание?

Tomb Raider Boy <spencerbg@hotmail.com>

Точно преди една година, точно на тези страници Лили Стоилова така да се каже дебютира на страниците на българския геймърски печат. Оттогава ние постоянно имаме (само за нас, хе-хе) удоволствието да работим съвместно с нея и да откриваме привързаността ѝ... към (каква) Лара. Безспорно Лили е една от най-здравите фенки на Tomb Raider, като за България едва ли ще си намери равна. Да не забравяме все пак, че (цитат PC Mania 10/2000, секция "Писма" спечелих второ място в първото състезание The Young Lara Croft Fall 1999, първо място във второто — The Young Lara Croft Winter 1999/2000 и отново първо в специалната категория — Composite Images..."

Е ли е Лили онази Лили?!

Е ли РОРО същият РОРО...

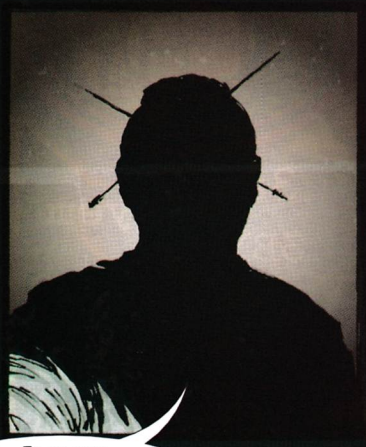
Да! И това си ти. Четеш PC Mania. Ощипи се, ако не вярваш :).

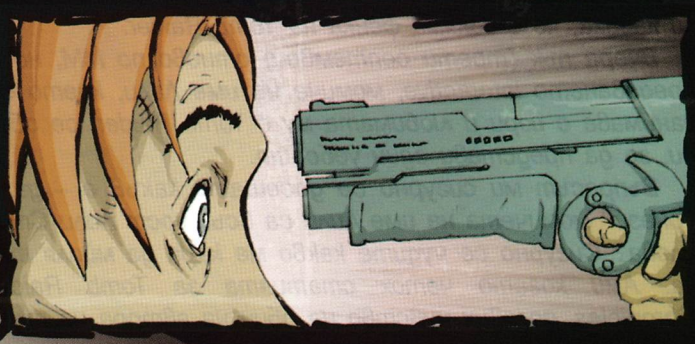
PC Mania

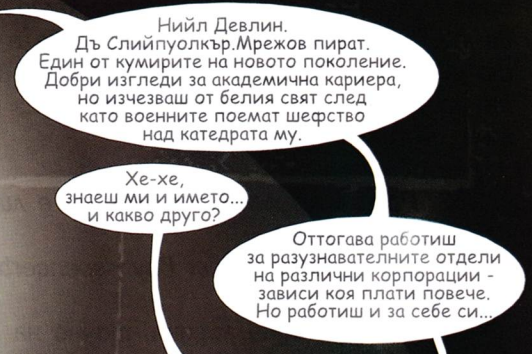
<OBJECT>

UNKNOWN

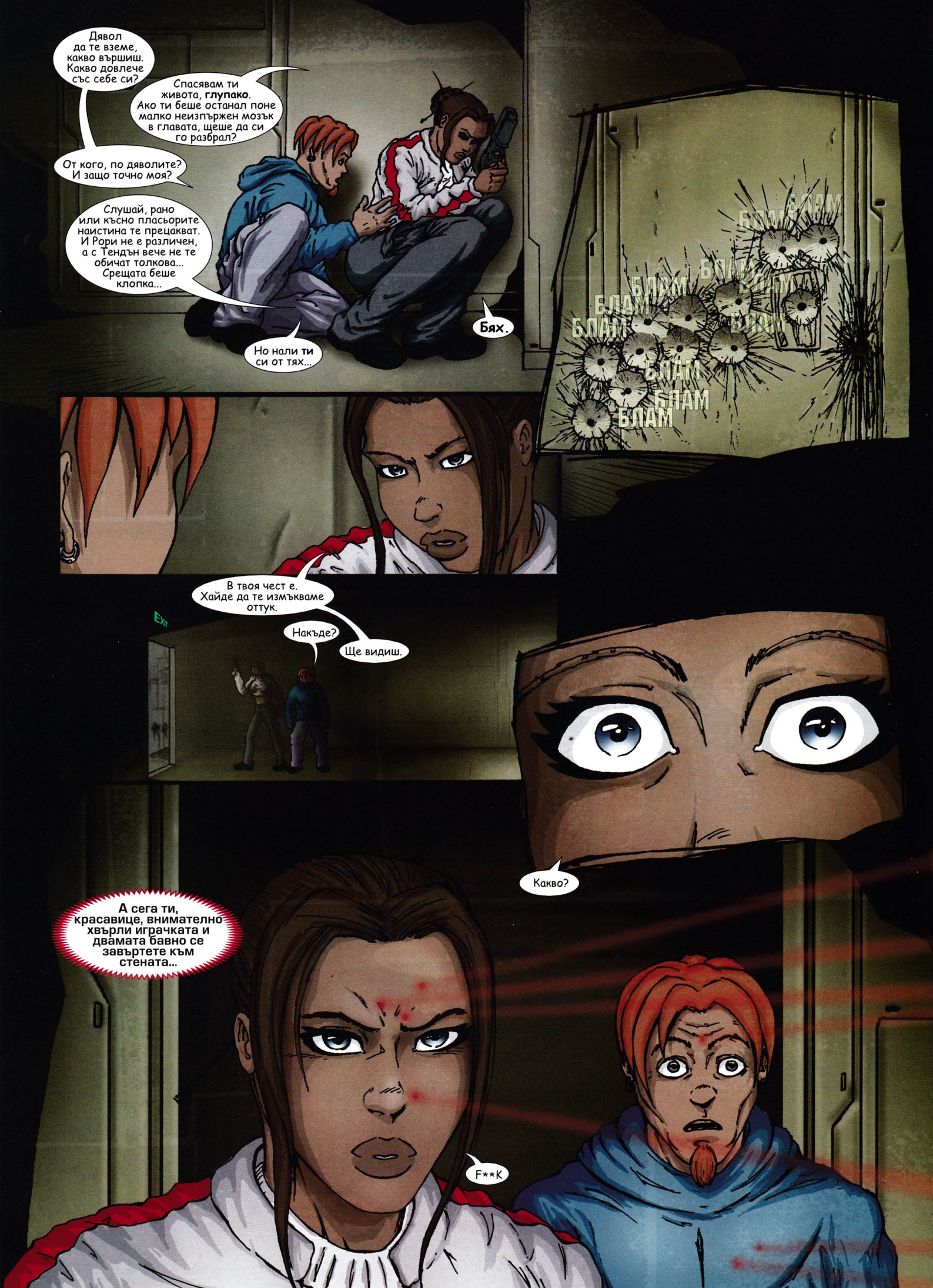
Все повече и повече спомени от отминали животи изпълват съзнанието на оцелялото момиче. И заедно с идеята къде може да намери отговор на загадката за спасението й, тя достига и до историята на съществуването си. А с клиентите на един нощен клуб са на път да се случат странни неща.







Добре, де, за какво ти трябвам. Ти си от Тендън също, нали?
Да... по-скоро, бях...
Е?
Ами, прекупвачите винаги те издънват все някога...
Това вече го слушах днес... и ако ще ми говориш за рисковете на професията, благодаря! Имам работа!
Престани да ми доса...
Инфразвукова граната, имаме пет секунди!
Да се надяваме, че панелите са изолирани...


Дявол да те вземе, какво вършиш. Какво довлече със себе си?
Спасявам ти живота, **глупако**. Ако ти беше останал поне малко неизпържен мозък в главата, щеше да си го разбрал?
От кого, по дяволите? И защо точно моя?
Слушай, рано или късно пласьорите наистина те прецакват. И Рори не е различен, а с Тендън вече не те обичат толкова... Срещата беше клопка...
Но нали **ти** си от тях...
Бях.
БЛАМ
В твоя чест е. Хайде да те измъкваме оттук.
Накъде?
Ще видиш.
Какво?
А сега ти, красавице, внимателно хвърли играчката и двамата бавно се завъртете към стената...
F**K

Цени за абонамент

	без диск	с диск
3 бр.	5.70 лв	11.70 лв
6 бр.	11.40 лв	23.40 лв
12 бр.	22.80 лв	~~46.80 лв~~ 42 лв

Абонатите на PC Mania с диск го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате

- С пощенски запис на адрес: София 1000 ул. Стефан Караджа №5 за PC Mania, на името на Катерина Тодорова Цанова
- Направо в редакцията.

Справки на 986-14-93 и 986-38-19

Клубове, които продават броеве на PC Mania:

Бургас: Виртуала - ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала), Корубата - ж.к "Славейков" (до бл. 59 и 60), Храма - ж.к. "Меден рудник" (до бинго "Космос"), Уест - ул. "Тутракан" №4
Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9,
Пловдив: "Петко Д. Петков" №12
София: Мрежата - бул. "България" и бул. "Гоце Делчев, Маската - ул. "Д-р Стефан Сарафов" №24, Микроинвест - ул. "Опълченска", PC Mania - бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина"), Матрицата - ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, Микрофон и Мишка - бул. "България" и бул. "Д.Несторов", Инферно - ж.к. "Младост 1, Пазара, ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128, Кобо - бул. "Дондуков" 39 и ул. "11 август", Магазин Canadian Technology в София - ж.к "Света Троица", бул. "Пиротски" бл. 75

Ако сте гейм клуб, какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania? За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с диск или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: вписваме ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте – телефоните за контакт са: **(02) 46-50-63, 44-45-70**

Може да си изрежете обложка за диска!

Спечелете с e-card

Елате в клуб Inferno

PC Mania 10/2001 ДИСК 1

ИГРИ

Gothic - RPG
Max Payne - 3D Action
Red Faction - 3D Action

ЕКСТРИ

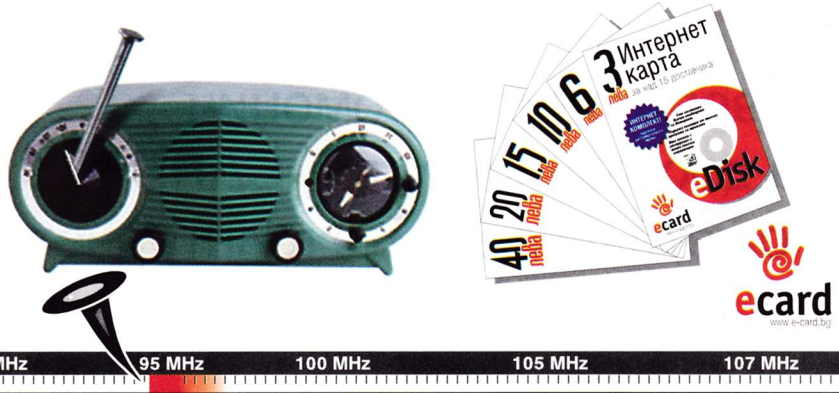
Cheatbook 2001 v.4.0 - Бърза, удобна и компактна програмка с чийтове за около 4000 игри! Добавен е и най-новият ъпдейт.
DirectX 8.0a
DirectX Buster 2.0 - програма за деинсталиране на DirectX.

ПРОГРАМИ

GoZilla Free 4.0 - Популярна програма за теглене на файлове от интернет.
Internet Explorer 6 - Най-новата версия! ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 Freeware
Paint Shop Pro 7.04 - Удобен и графичен редактор с много възможности.
WinRAR 2.8 - Нова версия на известния архиватор. ОС: Windows (all) Shareware
WinAce 2.04 - Още една архивираща програма. ОС: Windows 95/98/NT/2000
CoffeeCup HTML Editor 9.0 - HTML редактор с множество екстри. ОС: Windows (all) Shareware
PowerArchiver 2001 7.02.08 - Архивираща програма, работеща с всякакви файлове - zip, rar, ain, arj и др. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Shareware
Ashampoo AudioCD MP3 Studio 2000 - Безплатна програма за запис на аудио CD-та. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Freeware
Talisman 2.0 - Променя десктопа на Windows. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 Shareware
Tweaki for Power Users 3.1.4 - Допълнителни настройки за Windows. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Demo
PC Accelerator 6000 5.2 - Ускорява скоростта на компютъра и връзката с интернет. ОС: Windows (all) Shareware
ESftp 1.1 - Удобна и безплатна програма за теглене на файлове през FTP. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000 Freeware
PowerStrip 3.01 - Конфигурира настройките на монитора и др. ОС: Windows 95/98/Me/NT/2000/XP Shareware
Audacity 0.96 - Програма за редактиране и конвертиране на аудио файлове. ОС: Windows (all) Freeware
Feurio 1.62 - Професионална програма за запис на аудио CD-та. ОС: Windows 95/98/NT/2000 Shareware
MP3Dancer 1.09 - Докато слушате MP3-ки, малки фигурки ще танцуват на вашия десктоп :-) ОС: Windows 95/98/NT/2000 Freeware
Advanced Batch Converter 3.2 - Конвертира графични файлове - BMP, JPEG, GIF, PNG, TIFF, RLE, DIB, PCD, ICB, ICO, WMF, TGA, PCX и др. ОС: Windows 95/98/NT Shareware
RAM Idle 4.5 - Ускорява производителността на системата и освобождава оперативна памет. ОС: Windows 95/98/Me Freeware
AntiVir Personal Edition - Безплатна антивирусна програма. Най-нова версия.

Бихте ли си купили радио, което хваща само 1 станция?

E-CARD - интернет достъп през 19 доставчика.



CLUB INFERNO

ОТКРИТ ШАМПИОНАТ по COUNTER-STRIKE

10 кръг - 27 октомври

за ГОЛЯМАТА награда на клуб INFERNO

За подробна информация: www.club-inferno.com

КВАЛИФИКАЦИИ:

WORLD CYBER GAMES

06 октомври – 3 кръг
Star Craft: Brood War

13 октомври – 3 кръг
Quake III

20 октомври – 4 кръг
Star Craft: Brood War + Quake III

PC Mania 10/2001 ДИСК 2

ИГРИ

Colobot - RTS
Deer Avenger 4 - Hunt Sim
Frank Herbert's Dune - Adventure
Iron Strategy - Strategy
Sheep Dog 'N Wolf - Puzzle/Strategy
Spider Man - Action

ДРАЙВЕРИ ЗА ВИДЕО КАРТИ

3D Prophet Kyro Series Drivers

- 3DPK-2K-7114.exe (Win XP/2000)
- 3DPK-9X-7114.exe (Win 9X/Me)

NVidia Detonator Drivers

За всички карти от TNT до GeForce3. До 50% увеличение на производителността!

- Win9x_21.81.exe (Win 9X/Me)
- WinXP_21.81.exe (Win XP/2000)

3DFX Voodoo

- v2-w9x-3.02.02.exe (Voodoo 2)
- vb-w9x-figs-1.04.00.exe (Voodoo Banshee)
- v3-w9x-1.07.00.exe (Voodoo 3)
- vs-w9x-1.04.00.exe (Voodoo 4/5)

ЕКСТРИ

Rune Word Wizard 1.2.6 - показва ви какви думи можете да изпишете с руните, които имате. Вижте статията на стр. 20!

Wacky Pack 1.0 - Add-on за Counter-Strike, слага анимационни скинове.

Pod Bot 2.5 - бот за Counter-Strike.

Wallpaper-и с новата игра на Blizzard - World of WarCraft (в директория Other)

ФИЛМЧЕТА

Commandos 2
Duality
Unreal Championship
Soldier of Fortune 2
Strident
WarCraft 3
World of WarCraft - cinematic
World of WarCraft - ingame

ПРОГРАМИ

Webmaster Utilities 5.0 - програма за уеб дизайн.

Hyper Snap 4.11 - програмка за сваляне на скрийншотове.

Kaiowas 3.14 - безплатна програма за компютърни клубове. Не я инсталирайте на домашния си компютър!

Може да си изрежете обложка за диска!

Невероятните промоции на доставчиците в E-CARD можете да следите в Интернет

http://www.e-card.bg

Design:ilyan.com

Спечелете с e-card

ТАЛОН

WORLD CYBER GAMES

Клуб Inferno е официален партньор на Headoff G.I. за провеждане на квалификациите за Първите Световни Кибер Игри в Корея. Клубът е избран за провеждане на квалификации за следните две дисциплини: StarCraft: Brood War и Quake III: Arena. Състезанията са по единици.
За всяка една от дисциплините ще се провеждат по четири турнира, като победителите в тях ще се срещнат на вътрешен турнир.
За повече информация: www.club-inferno.com

София, Младост – 1, Пазара, тел. 974-38-91

Елате в клуб Inferno

PC MANIA®

БРОЙ 10 (42), ОКТОМВРИ 2001

Автори

Александър Бойчев
Борис Цветков
Васко Чаворски
Владимир Тодоров
Георги Панайотов
Георги Пенков
Иван Атанасов
Ивелин Г. Иванов
Лилия Стоилова
Момчил Милев
Морган Кроу
Орлин Широв
Роро
Свилен Енев
Сергей Ганчев
Симеон Христов
Стоян Спахиев

Комикс

Димитър Ицков
Alexis Machine

Дизайн и предпечат

Десислава Маркова
Пеню Дачев
Росен Вучев

Редакция

София 1000
ул. "Стефан Караджа" №5
тел. (02) 987-47-19
redakcia@pcmania.bg

Реклама и маркетинг

София 1000
пл. "Славейков" №2
тел.: (02) 986-38-19, 986-14-93
reklama@pcmania.bg

Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
Катерина Цанова

Петър Табов

Интернет от

Headoff G. I.
http://www.headoff.com

Ъпгрейд

Canadian Technology
http://www.cantech.bg

Дисковете са произведени от

CHSL България

PRINT BY ДЕЛТА+ www.deltaplus.net
Дмитров и сие 032/ 630-642

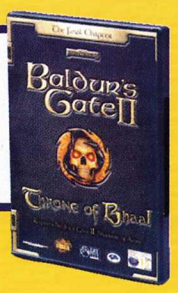
4x4 Evolution	73,00 лв
Age of Empires 2: Age of Kings	99,50 лв
Age of Empires 2: The Conqueror	69,90 лв
American McGee's Alice	99,50 лв
Arcanum	**69,95 лв**
Army Man Air Attack	34,00 лв
Baldur's Gate	34,00 лв
Baldur's Gate + Tales from the Sword Coast	44,00 лв
Baldur's Gate II Collector's Edition	**54,00 лв**
Baldur's Gate II Throne of Bhaal	**54,00 лв**
Black & White	**77,00 лв**
Blair Witch Volume 1: Rustin Parr	37,00 лв
Blair Witch Volume 2: Coffin Rock	37,00 лв
Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale	37,00 лв
Blood 2: The Chosen	34,00 лв
Carmageddon 2	34,00 лв
Ceasar III	24,00 лв
Clive Barker's Undying	99,50 лв
Colin McRae Rally	44,00 лв
Colin McRae Rally 2.0	90,00 лв
Command&Conquer	27,50 лв
Crusader: No Regret	15,00 лв
Crusaders of Might & Magic	37,00 лв
Descent 3	24,00 лв
Desperados	**77,00 лв**
Diablo	24,00 лв
Diablo 2	**69,95 лв**
Diablo 2 Lord of Destruction	**54,00 лв**
Diskworld Noir	34,00 лв
Driver	34,00 лв
Dungeon Keeper II	34,00 лв
Echelon	19,90 лв
Evil Islands	73,00 лв
F1 Championship Season 2000	99,50 лв
F1 Racing Championship	77,00 лв
FIFA '99	17,00 лв
FIFA 2001	77,00 лв
Fallout Tactics	73,00 лв
Fallout + Fallout 2	34,00 лв
Giants	73,00 лв
Ground Control	59,90 лв
Ground Control: Dark Conspirancy	34,00 лв
GTA 2	34,00 лв
Gunlock	73,00 лв
Gunman Chronicles	69,95 лв
HalfLife Generation (Half Life, Oposing Force, Counter-Strike)	73,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade	24,00 лв
Heroes of Might and Magic III	44,00 лв
Heroes of Might and Magic III: Shadow of Death	54,00 лв
Hired Team	19,90 лв
Homeworld	27,50 лв
Homeworld – Cataclysm.	59,90 лв
I-War 2: Edge of Chaos	77,00 лв
Icewind Dale	54,00 лв
Icewind Dale: Heart Of Winter	44,00 лв
Imperium Galactica	19,90 лв
Insane	73,00 лв
Leadfoot	83,00 лв
Max Payne	**83,00 лв**
MDK 2	44,00 лв
Master of Olympus: Zeus	69,95 лв
Master of Atlantis: Poseidon	54,00 лв
Merchant Prince II	69,95 лв
Messiah	44,00 лв
Midtown Madness 2	90,00 лв
Millennium Racer	24,00 лв
Music 2000	54,00 лв
NFS 4: Road Challenge	27,50 лв
NFS 5: Porsche 2000	69,95 лв
NHL 2001	99,50 лв
Nascar 4	44,00 лв
No One Lives Forever	99,50 лв
Nox	24,00 лв
Nuclear Strike	17,00 лв
Oni	83,00 лв
Operation Flashpoint	77,00 лв
Original War	73,00 лв
Outlive	69,95 лв
Prince of Persia 3D	19,90 лв
Red Alert 2	77,00 лв
Revolt	44,00 лв
Rollcage Stage 2	27,50 лв
Rune	73,00 лв
SWAT 3 Elite Edition	59,90 лв
Screamer 4x4	73,00 лв
Serious Sam	54,00 лв
Settlers III Gold	34,00 лв
Settlers IV	77,00 лв
Severance	77,00 лв
SimCity 2000	17,00 лв
StarCraft + Brood War	54,00 лв
Superbikes 2001	99,50 лв
Supreme Snowbording	34,00 лв
The Sims	69,95 лв
The Sims: House party	44,00 лв
The Sims: Livin' It Up	37,00 лв
Tribes 2	59,95 лв
Tropico	73,00 лв
Tzar	**19,90 лв**
Unreal Tournment	34,00 лв
Warcraft II	24,00 лв

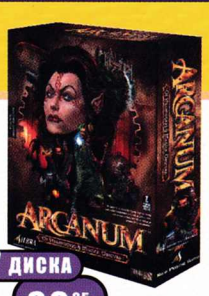
PlayStation 2	**нова цена!**
Кормило за PlayStation 2	155 лв
4x4 Evolution	125 лв
Kengo (Bushido Blade 2)	125 лв
Crazy Taxi	125 лв
Dead or Alive 2	125 лв
Extermination	125 лв
F1 Championship Season 2000	125 лв
F1 2001	125 лв
FIFA 2001	125 лв
Gran Turismo 3 A-SPEC	130 лв
Jungle Book: Groovie Party	125 лв
Kessen	125 лв
Knockout Kings 2001	125 лв
Midnight Club	125 лв
Moto GP	125 лв
NBA Live 2001	125 лв
NBA Street	130 лв
NHL 2001	125 лв
Oni	125 лв
Onimusha Warlords	130 лв
Quake III Revolution	125 лв
Rayman Revolution	125 лв
Ridge Racer V	125 лв
SSX	125 лв
Smuggler's Run	125 лв
Star Wars: Star Fighter	140 лв
Tekken Tag Tournament	125 лв
Unreal Tournament	140 лв
Wild Wild Racing	125 лв

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN
COLLECTOR'S EDITION
Втората част на най-добрата ролева поредица правена някога.
- 5+1 диска
- 160 страници справочник на български език
- Оригинален Т-шърт
- Плакат

5+1 ДИСКА
54,00 лв.
С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

BALDUR'S GATE II SHADOWS OF AMN
THRONE OF BHAAL
Краят на епичната сага за децата на Баал.
54,00 лв.





ARCANUM
OF STEAMWORKS AND MAGIC OBSCURA
От авторите на Fallout. RPG като никое друго – уникална комбинация от магия и технология.
2 ДИСКА
69,95 лв.

ОЧАКВАЙТE

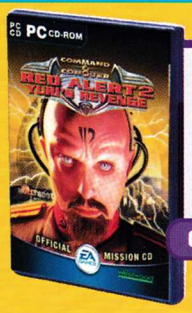
SCHIZM
Истинският наследник на Myst и Riven. Първият куест, преведен изцяло на български език. Впуснете се в приключение, което ще постави на изпитание в равна степен вашата логика, авантюристичния ви дух и въображението ви.
ИЗЦЯЛО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК
5 ДИСКА

БОГАТ ИЗБОР НА ИГРИ И АКСЕСОАРИ

275,00 лв.

ОЧАКВАЙТE

F1 2001
Просто най-добрата Формула 1 симулация, правена някога. Всички пилоти, всички писти, цялата тръпка!
С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК



ОЧАКВАЙТE

YURY'S REVENGE
Официалното продължение на мегахита Red Alert2. Изобилие от нови единици, нови карти и нови възможности за игра в мрежа).
С РЪКОВОДСТВО НА БЪЛГАРСКИ ЕЗИК

Всички посочени цени са с включен ДДС.

WWW.PULSAR-GAMES.COM

PC MANIA пл. Славейков №9, тел: (02) 986 68 58; ул. Гладстон №3, тел: (02) 952 60 53
ПУЛСАР [СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02)954 98 11;954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51,тел.(02)983 26 35;
бул. Патриарх Евтимий 86, тел.(02)951 67 72, бул.Витоша 61,тел.(02)988 20 25; пл.Славейков 1, магазин Music Fashion, тел.(02)981 31 96;ЦУМ ет.3,тел.(02) 926 04 11; базар малък ЦУМ, ет.3; НДК - базар ПАСАЖА; Ай Ти Си - ул.Денкоглу 24; Техномаркет Европа, Денонощни видеотеки ВИДЕОЕЛИТ; **[ВАРНА]** ул.Райко Жинзифов 14,тел.(052)607 974; **[БУРГАС]** Ви-Пет - ул. Патриарх Евтимий 113, тел (056) 803 045, Виртуален Свят - ул. Вардар 1, тел. (056) 803 380; **[ПЛОВДИВ]** ул.Загреб 2, тел. (032) 264 813, (032) 624 080; **[ПЛЕВЕН]** бул.Русе 2, тел.(064)800 300; **[ЛОВЕЧ]** бул.България 102,тел.(068)24 363; **[РУСЕ]** ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822, **[СТ. ЗАГОРА]** Викинг Сервиз - ул. Х.Д.Асенов 130, тел. (042) 42 132, 42 184; **[МОНТАНА]** ул. Ангел Кънчев 30, тел.(096)25 546; **METRO CASH &CARRY** в цялата страна

"ПУЛСАР" ЕООД – ОФИЦИАЛЕН ДИСТРИБУТОР ЗА БЪЛГАРИЯ НА: VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE PUBLISHING (BLIZZARD, SIERRA И ДР.), INFOGRAMES, ELECTRONIC ARTS, TAKE 2, INTERPLAY, VIRGIN INTERACTIVE, CODEMASTERS, 3DO, UBI SOFT, ACTIVISION

ВИРТУАЛЕН СВЯТ

Очаквайте скоро нови клубове на Виртуален Свят в

Плевен, Варна, Стара Загора и Пловдив

Всички клубове на Виртуален Свят са официални квалификационни центрове на Кибератлетическата професионална лига

http://www.virtualworld.bg